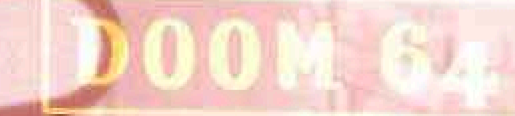

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo
N64 Player
NE L'ACHETEZ PAS !
Tous les jeux
Nintendo 64
Des N64*
à gagner
Les codes secrets
Turok, Doom 64, ISS 64...
CADEAU
LE POSTER
GÉANT
Les plans complets de
Super Mario 64
30F
ISSN : en cours 219 FB 9 FS 210 FL 6,95 $C
L 5301 - 1 - 30,00 F - RD
Octobre/Novembre 1997
* 36.15 Player One : 2,23 F/min

GT passe à l'action

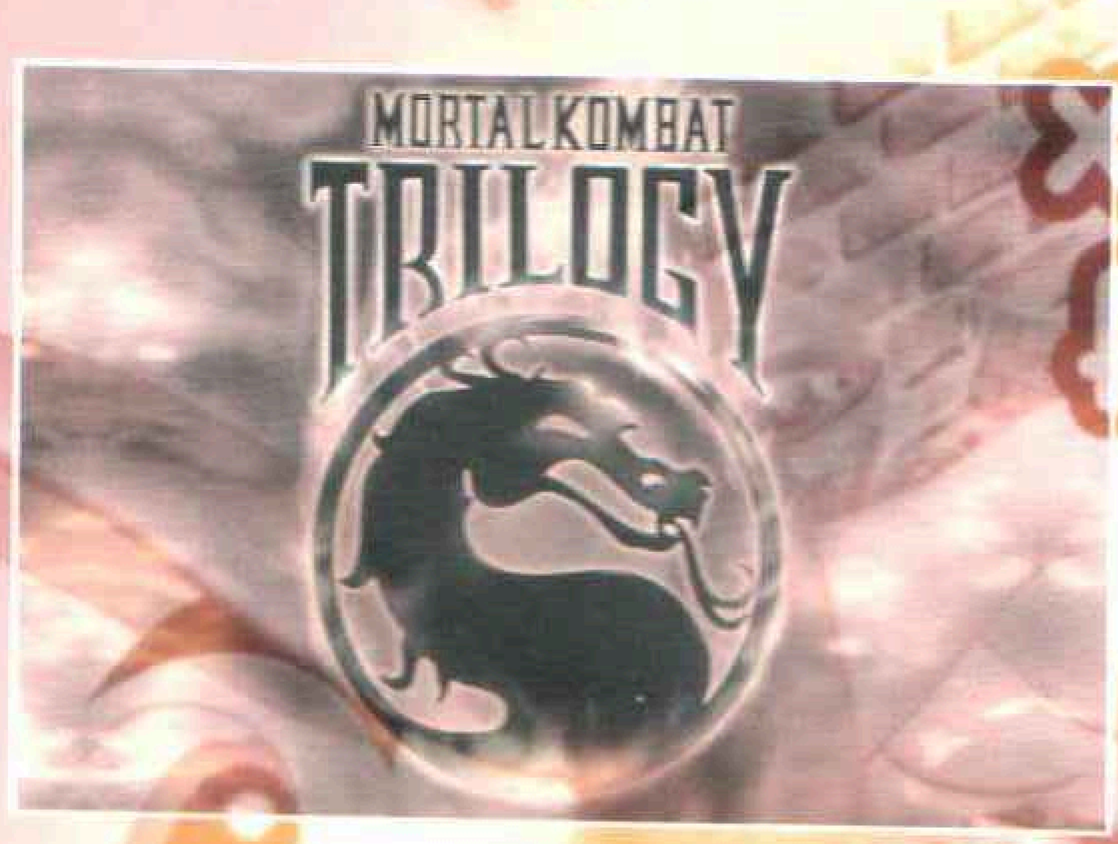


DOOM 64



Le jeu de la décennie dans une version inédite
- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits

MORTAL KOMBAT TRILOGY



Un fabuleux concentré de la saga
- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les boss, coups secrets et mouvements spéciaux



HEXEN 64



Angoisse, violence et magie en 3D
- Un univers médiéval fantastique angoissant
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

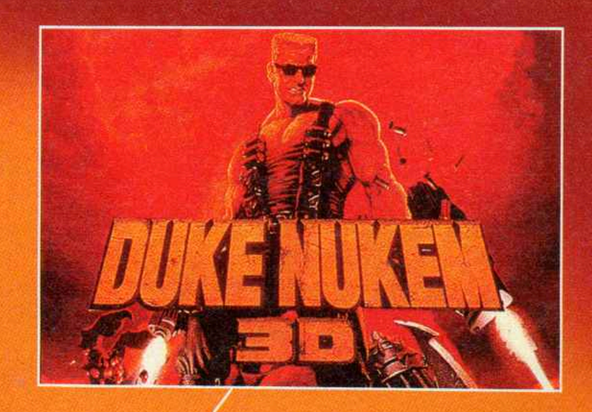
NBA HANGTIME



Le 1[er] jeu de basket sur la N64
- Les plus grandes stars de la NBA font leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

NINTENDO64

sur NINTENDO 64 !



DUKE NUKEM 64

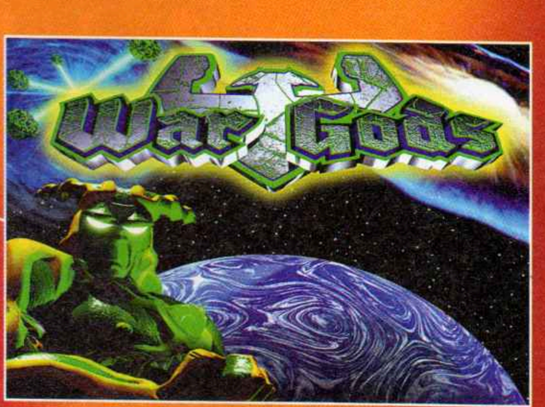
Il est de retour et ça va faire mal !
- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante





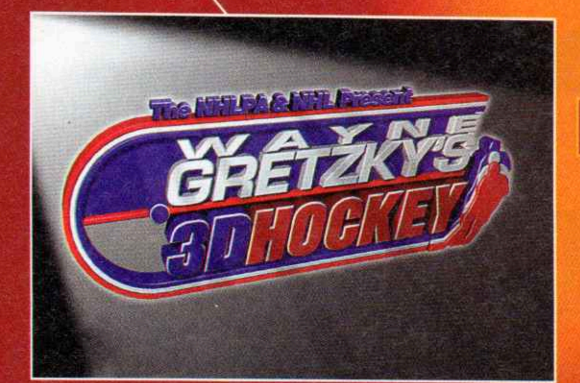
SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64
- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes



WARGODS

Le 1er jeu de combat 3D sur N64
- Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1er jeu de hockey sur N64
- Toutes les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

Elle sera peut-être à vous !

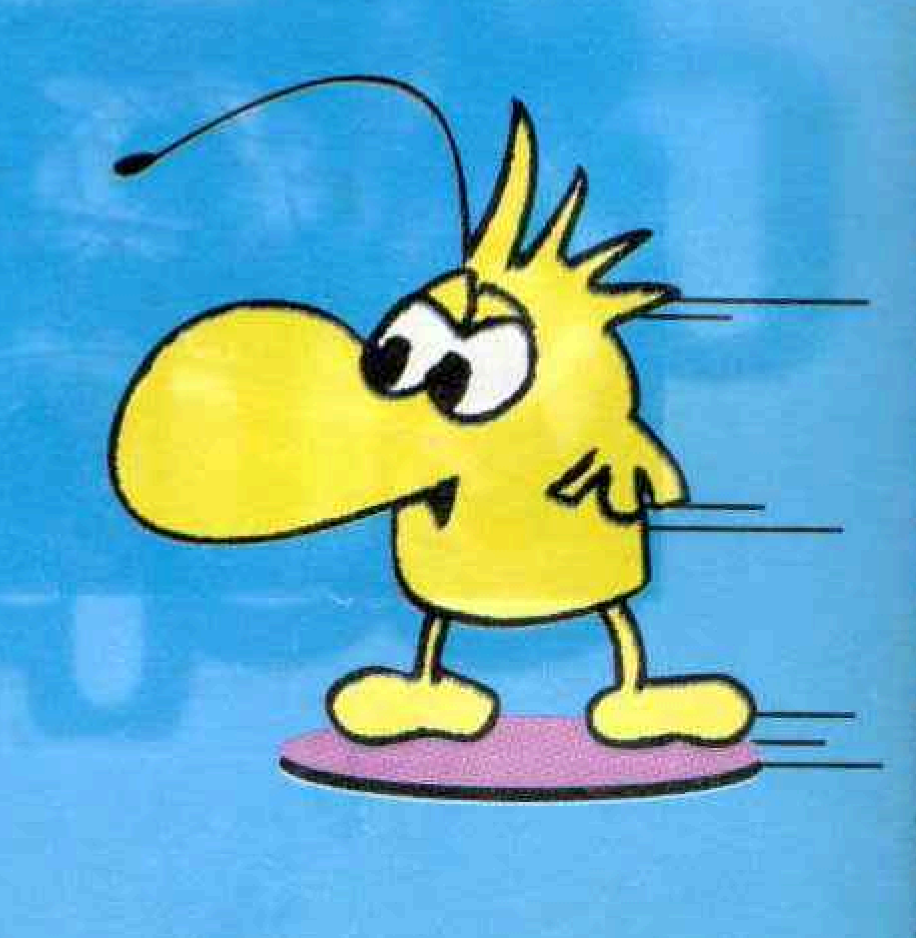
JOUEZ AVEC TEE-TEE WA™ ET GAGNEZ UNE NINTENDO 64 PAR SEMAINE !

Le Tee-Tee Wa
est une créature qui vit dans votre Minitel.
A vous de le nourrir, de le soigner, de le laver...
Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?



36.15 Player One

Les meilleurs atouts pour gagner



Du 15 septembre au 15 novembre 1997

36.15 : 2,23F/mn - M.S.E.

N64 *Player*
est une publication de
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE
(Jeux, astuces).

Directeur de la publication
Alain KAHN.

Directeur des rédactions
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef
Guillaume LASSALLE.
Secrétaires de rédaction
Florence LE DERF, Christophe VERRON.
Rédaction
Denis ADLOFF, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER et Julien VAN DE STEENE.

Merci à Elwood et à Isaac LOHO...

Conception graphique, maquette
Lionel FAVERIE,
Infographie
Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY et Gilles RENOULT.

Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITE
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité
Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing
Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité
Delphine BRONN.
Audiotel - Minitel - Hot-line
Laurence CORBIER, Lionel KAPLAN, Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication
Agnès SEMPERE.

Photogravure numérique
Pi-M - Boulogne.
Impression
DIDIER QUEBECOR - Bondoufle.

Service abonnements
B.I.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes
PROMÉVENTE – Lauric MONFORT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 08 00 19 84 57, Terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général
Alain KAHN.
Responsable financière et comptable
Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration
Christine BERNADET.
Secrétariat
Valérie COURTOIS.

Distribution MLP. Dépot légal septembre 1997

Ce numéro comporte un poster central, non folioté, entre les pages 42 et 43.
Illustration : Emmanuel Vegliona.



Édito

Salut à tous ! La fine équipe de feu Nintendo/Ultra Player est de retour pour faire ce qu'elle maîtrise sans doute le mieux : un magazine de plans, soluces et codes secrets. Un retour aux sources qui nous met en joie d'autant plus que notre premier gros dossier est consacré à Super Mario 64, le jeu de plate-forme événementiel de cette rentrée.
Fini les plans classiques, il a fallu s'adapter à la 3D ! Vous trouverez de zolis dessins des mondes ainsi qu'une flopée de photos indispensables à une soluce dite complète. Un travail de titans qui, croyez-moi, ne s'est pas toujours fait dans la bonne humeur. M'enfin, malgré d'incalculables : « impossible à faire dans les temps », « on n'y arrivera jamais », « j'en peux plus, j'veux dormir », « c'est qui Mario ? », nous sommes parvenus à boucler ce mag qui, je l'espère, élucidera tous les mystères de Super Mario 64 !
Bien sûr, on vous parle aussi de tous les titres, présents et à venir, de la console, histoire que vous sachiez ce que vous réserve la bête. Bon, eh bien, à vous de jouer maintenant ! Mais avant de vous quitter, j'aimerais dédier ce premier numéro à celui qui nous a appris à faire ce boulot avec passion : Goombas, Monsieur « bon esprit » (Tu nous manques coquin !).

El Didou, nostalgique



Sommaire



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
DOCK GAMES S'ENGAGE
- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCK ID
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**
Ce super hit PC va faire un carton sur Saturn.
DUKE NUKEM 3D
SEGA SATURN
NEW
SONIC JAM
Une compilation des meilleurs titres Sonic accompagnée d'une version inédite.
NEW
SEGA SATURN
Pilotez des vaisseaux intergalactiques dans un univers futuriste.
NEW
CONSOLE SATURN + 1 PAD
990Frs
RESIDENT EVIL
Retrouvez-vous dans le manoir de la terreur avec ce titre 100% action.
NEW
DEJA PLUS DE 90 BOUTIQUES
FRANCE - SUISSE - DOM TOM
10 NOUVEAUX MAGASINS
MACON
281, rue Carnot
03.85.40.91.74
LES LILAS
143, rue de Paris
01.43.63.05.37
DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.53.64.18
GENEVE2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90
RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26
NIMES (NOUVELLE ADRESSE)
Cours Amiral Courbet
04.66.21.81.33
DIJON (NOUVELLE ADRESSE)
88, rue de la Liberté
03.80.58.95.94
CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage rue le la République
03.26.77.96.76
ST DENIS de la Réunion
317, rue Marechal Leclerc
02.29.65.36
BREST ANCIEN STOCK GAMES
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46
FRANCE
AGEN Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO Tél : 04.95.21.19.05
ALBI Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON Tél : 04.90.82.22.61
ARLES Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER Tél :05.56.44.77.02
BOULOGNE sur MER Tél : 03.21.30.20.95
BREST Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES Tél : 03.26.77.96.76
CHOLET Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC Tél : 05.45.35.07.45
CREIL Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE Tél : 02.35.84.63.90
DIJON Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN Tél : 04.94.53.64.18
DUNKERQUE Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX Tél : 02.32.62.54.72
EVRY CORBEIL CENTER Tél : 01.69.07.73.15
FECAMP Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37
LILLE Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE Tél : 04.78.60.33.60
MACON Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX Tél : 01.60.25.11.56
MELUN Tél : 01.64.37.41.98
METZ Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS Tél : 04.70.34.09.95
NANTES Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES Tél : 04.66.21.81.33
NIORT Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER Tél : 08.36.68.22.06
PERIGUEUX Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN Tél : 04.68.34.05.11
REIMS Tél : 03.26.77.96.76
RENNES Tél : 02.99.31.11.26
ROANNE Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN Tél : 02.35.89.60.33
SALON DE PROVENCE Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES Tél : 03.87.02.96.00
SETE Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG Tél : 03.88.22.54.81
TARBES Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02
TOULON Tél : 04.94.91.39.69
TOURS Tél : 02.47.20.42.30
TROYES Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER Tél : 03.20.51.44.75
SUISSE
GENEVE 1 Tél : 022.940.03.40
SION Tél : 027.323.83.55
GENEVE 2 Tél : 022.800.30.90
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT GILLES MAUBÉ 00 33 4 50 87 16 75
DOM TOM
FORT de France Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion) Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE Tél : 05.90.26.95.26
St DENIS de la REUNION Tél : 02.62.29.65.36



Formula One 97
NEW
Toutes les nouvelles écuries et les nouveaux circuits avec les quelques défauts du premier en moins.
Deux races se livrent une guerre sans merci dans un monde chaotique.
WARCRAFT II
NEW
PlayStation
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990Frs
NEW
Retrouvez vos équipes favorites avec cette simulation de Football Americain.
J. Madden 98
NEW
Jurassic Park II
Vivez les sentation d'un chasseur de T-Rex et de Raptor.
NEW
Après le très séduisant Burning Road, l'équipe de Toka remets ça.
TOP
V-RALLY
Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel.
DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
OUVERTURE DE 4 DOCK GAMES CENTER
VALENCIENNES
1, place de Tournai
03.20.51.44.75
PAU
C.com. Carrefour Lescar
05.59.72.91.32
EVRY CORBEIL
C.com. Carrefour Villabé (aut. A6)
01.69.07.73.15
BORDEAUX
142, cours Victor Hugo
05.56.44.77.02
F1 POLE POSITION 64
NEW
Sautez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle !!!
TUROK
HIT
Adapté d'une bande dessinée, Turok exploite à 100% les capacités de la N64.
WAVE RACE
HIT
Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski, les vraies sentations de la glisse. 1 ou plusieurs joueurs.
NEW
DUKE NUKEM 3D
Débarquez à Los Angeles post anatomique et utilisez toutes les armes que vous trouverez pour exploser les aliens.
HANG TIME
NEW
Pour tous les mordus de Basket, ce titre est indispensable.
Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, la 3D fait son apparition.
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
HIT
NINTENDO64
MARIO KART 64
TOP
Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.
HIT
SUPER MARIO 64
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999Frs
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées



Dossier réalisé par Milouse et Steph Le Flou
et illustré par Manu

SUPER MARIO 64

Mario, que cela te plaise ou non, nous avons décidé de sortir les plans complets de ton nouveau jeu. Inutile de bouder, pense plutôt à tes fans qui trouveront pour chaque niveau des explications précises, particulièrement détaillées pour les passages délicats. Bref, de quoi les aider à vaincre les nombreuses difficultés qui parsèment ton fabuleux jeu de plate-forme. Allez, ne fais pas la tronche, on t'a suffisamment attendu !

SUPER MARIO 64

Il était une fois... Mario !

5 h du matin dans un poste de commissariat. Nom : Mario. Âge : 16 ans. Signes particuliers : très poilu et porte une moustache. S'habille mal. Profession : stagiaire-plombier chez Nintendo. Diplôme : BEP plomberie. Objet de l'arrestation : l'individu tentait de sortir de France, profitant de la pagaille qui régnait lors des Journées mondiales de la Jeunesse. Il a été appréhendé alors qu'il présentait sa nouvelle cartouche.



Editeur : Nintendo
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie : septembre



Une fois de plus, la princesse Peach se fait enlever par le méchant Bowser. Vous me direz : « mais c'est toujours la même chose ma bonne dame ! » Le principe du jeu reste le même que dans n'importe quel jeu de plate-forme classique à la différence près que, là, tout se passe en 3D. Les dalles qui s'écroulent, les passages secrets et les téléporteurs sont toujours présents... Bref, les bases du jeu de plate-forme n'ont pas été touchées. Le jeu démarre au pied du château de la princesse. Vous passerez bien dix bonnes minutes à gambader dans l'herbe et à errer aux alentours du château sans but juste pour admirer l'animation ultra fluide, et vous ébahir devant les nombreuses attitudes que prend Mario lorsqu'il marche, coure, saute, nage, pète (oups ! non, ça ne va pas jusque-là tout de même)...



Allez, c'est parti... Bon, elle est où la princesse ? Pfff, pas moyen de dormir tranquille !



Gare à votre chapeau dans le désert !

Un univers immense

Une fois le choc passé, vous aurez sans doute envie de voir plus loin. Le jeu propose quinze monde à explorer (sans compter le château). Dans chacun des mondes, il faut retrouver sept étoiles. Ces étoiles vous permettent d'ouvrir des portes. Certaines portes s'ouvrent dès que vous avez deux étoiles, d'autres lorsque vous en avez dix et ainsi de suite. On peut donc explorer le jeu un peu comme on a envie et cette liberté d'action est assez unique. Avec Mario 64, Nintendo confirme une fois de plus la maîtrise parfaite du genre. Ludiquement parfait, le jeu est très didactique et vous amène progressivement vers des niveaux de plus en plus ardus. En un mot, ce jeu est ultime. A croire qu'il n'y a que Nintendo pour sublimer les jeux Nintendo.



Dans le monde 10, visitez l'igloo pour ouvrir l'accès au canon.



Hummm... Ou c'est un signe divin ou c'est un passage secret.



Brrr ! il fait frisquet dans le coin. Même avec mes gants de Mickey, je me les pèle !



Généralités...

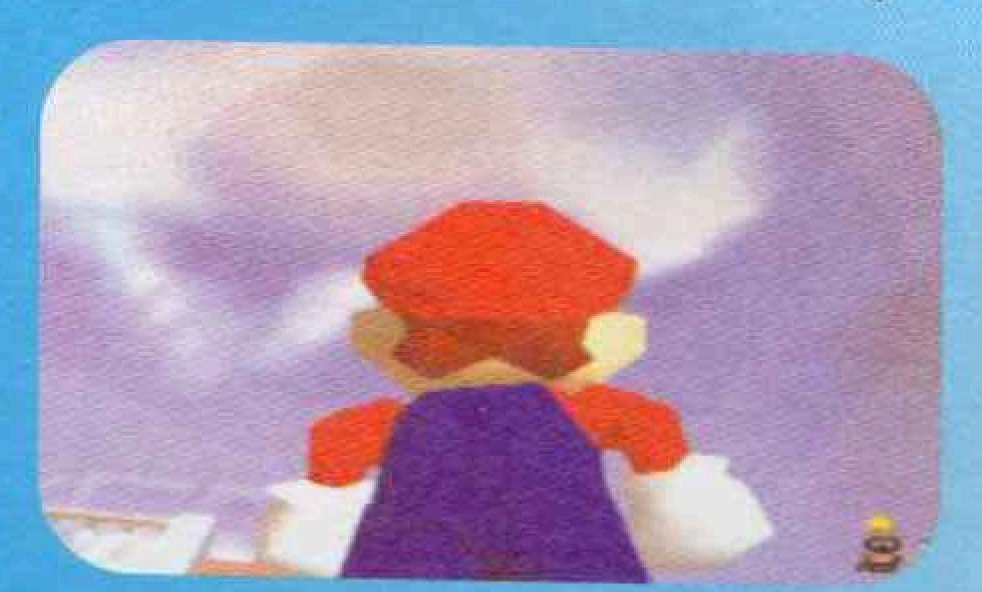
Nous vous passons les explications détaillées sur les capacités de Mario (suffisamment fournies dans la notice du jeu) pour vous donner quelques astuces pratiques qui vous serviront tout au long des mondes que vous découvrirez.

Les blocs

En actionnant les gros boutons rouge, vert et bleu, vous pourrez actionner les blocs de couleur. Voici l'endroit où se trouvent ces blocs.

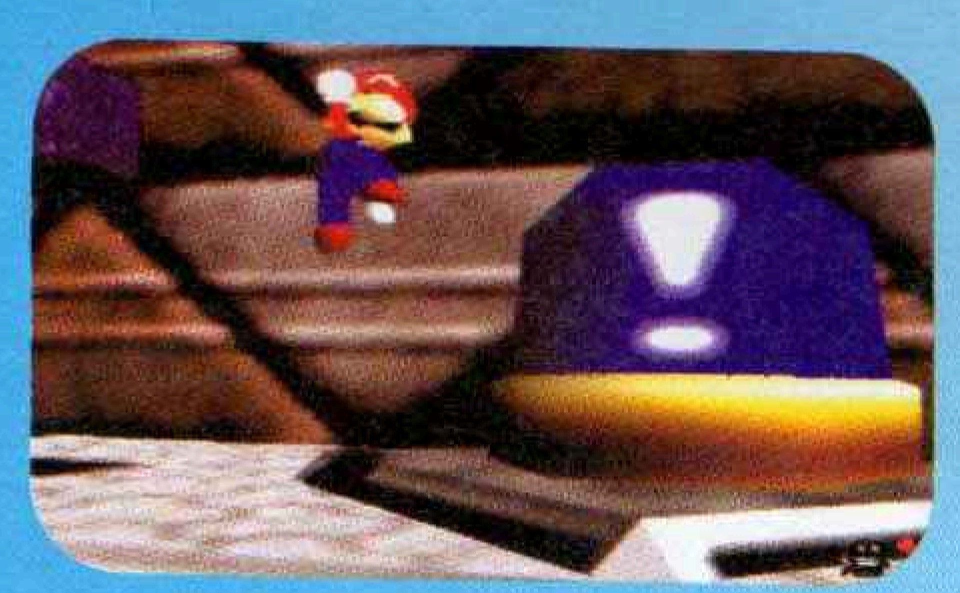
Blocs rouges

Lorsque vous avez récupéré 10 étoiles, vous remarquerez un rai de lumière qui éclaire le centre de la pièce principale du château. En levant la tête vers la source de lumière, vous pénétrez dans le niveau où se trouve l'interrupteur rouge. Atterrissez à ses côtés et actionnez-le pour activer les blocs rouges contenant les casquettes ailées.

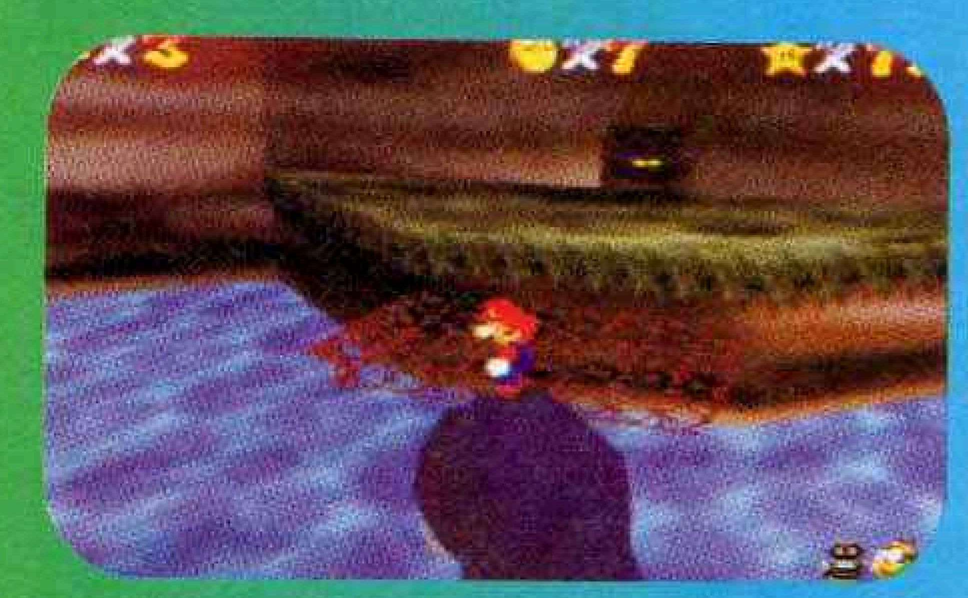

Blocs bleus

Une fois les douves du château vidées (voir encadré Douves dans les plans du château), vous pourrez accéder à un niveau assez périlleux à l'issue duquel se trouve l'interrupteur bleu qui actionnera tous les blocs bleus. Dans ces blocs se trouve la casquette d'invulnérabilité qui dématérialise Mario, lui permettant ainsi de traverser les grillages.


Blocs verts

Quand vous serez dans la partie souterraine du niveau 6, grimpez sur le « dino des eaux » et dirigez-le vers les doubles portes. Plongez dans le trou. L'interrupteur vert n'est plus très loin maintenant. Les blocs verts contiennent la casquette de métal qui transforme Mario en métal et lui permet de marcher dans l'eau.

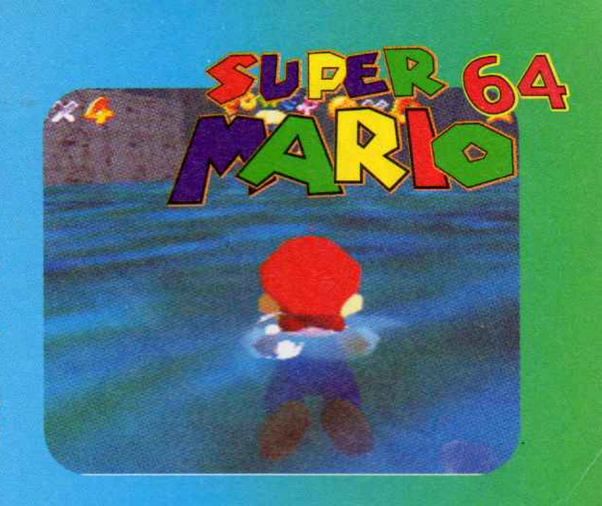






Mario sous l'eau

Sous l'eau, Mario perd peu à peu de l'énergie. Pour en récupérer, il suffit de refaire surface. De même si un monstre vous a enlevé beaucoup d'énergie, vous pourrez la récupérer en totalité en plongeant dans le point d'eau le plus proche.



La récolte des 100 pièces

Dans chacun des mondes de Mario, il y a une septième étoile à récupérer. Pour la faire apparaître, il faut récupérer au moins 100 pièces. L'étoile apparaît sur la 100e pièce ramassée. Veillez donc à ce que cette dernière soit facilement accessible avant de la prendre. En actionnant les blocs



bleus, vous ferez apparaître des grosses pièces bleues. Chacune d'elles vaut cinq petites pièces jaunes. Foncez dessus car elle disparaissent au bout d'un certain temps.





Mario et sa casquette

Sans sa casquette Mario perd deux fois plus d'énergie lorsqu'il prend un coup. Voici les mondes où sa casquette est en danger.

Gare au vautour du niveau 8. Il fond sur vous et vole votre casquette. Pour la récupérer, il faut, à l'aide de la casquette ailée, le frapper en plein vol.







Le gros bonhomme de neige du niveau 10 peut vous faire perdre la casquette en vous soufflant dessus. Elle n'ira pas bien loin... Mais n'oubliez pas de la récupérer.



Le petit singe du niveau 12 prend votre casquette si vous le prenez dans vos bras. Pour la récupérer, il faut à nouveau le reprendre en main. Petit coquin va !







Les ennemis

Mario va rencontrer des personnages de toutes sortes à la solde de Bowser. Il existe de nombreuses façons de se débarrasser de vos adversaires. Nous avons choisi celle qui nous semble la plus rapide.

Les classiques

Il s'agit des monstres « traditionnels » de Mario. Toujours les mêmes mais en 3D.



Cactus. Il n'est pas très dangereux comme la plupart des autres monstres. Les coups de poing sont les plus efficaces.



Fantômes. Si vous les regardez droit dans les yeux, ils deviennent invisibles. Il faut se retourner, les laisser s'approcher puis faire une pirouette arrière (maintenir Z enfoncé et appuyer sur B). Une fois au-dessus du fantôme, faites le saut rodéo (bouton Z).



Goombas. Aucune difficulté. Il faut leur sauter dessus.



Koopa. Cette craintive tortue cherche à vous éviter. Sautez dessus pour la faire sortir de sa carapace. Ensuite, vous pourrez utiliser cette dernière pour surfer sur l'eau ou sur l'herbe.

Lakitu. Cet ennemi, sur un nuage perché, vous lance des carapaces dardées d'épines. Pour se débarrasser de ce gêneur, Heurtez-le d'un coup de tête en sautant juste en dessous de lui.



Plante carnivore. Pour faire disparaître cette plante coriace, il faut tomber sur elle de très haut ou lui lancer une caisse dessus. Pas toujours évident... Alors nous vous conseillons d'essayer de l'éviter quand vous le pouvez.



Taupe. Sautez-lui sur la tête pour la faire disparaître. Le problème des taupes c'est qu'elle réapparaissent toujours. Aussi, ne traînez pas dans les parages si vous ne voulez pas recevoir les pierres qu'elles jettent.



Masque. Même technique que pour le Lakitu. Placez-vous dessous et sautez (ou sautez-lui dessus si vous êtes assez haut).

Les petits nouveaux

Tout nouveaux, tout beaux !



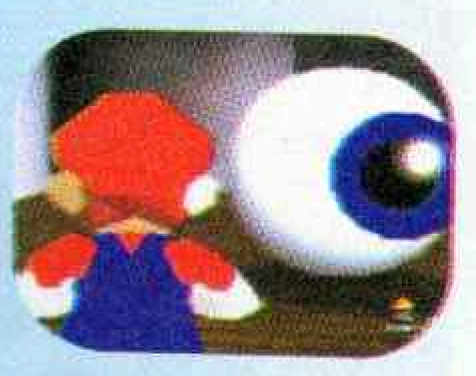
Araignée. Pas de problème ! Sautez-lui-dessus pour calmer son agressivité.



Bombes. Quand vous vous approchez d'elles, elles sifflent et fument (ce qui vous annonce qu'elles vont exploser dans très peu de temps). Fuyez alors près d'autres monstres pour que l'explosion vous soit profitable. Vous pouvez aussi la prendre dans vos bras et la balancer au loin.



Chauves-souris. Aucune difficulté. Un saut et puis s'en vont !



Fleurs. Sautez dessus pour les détruire. Vous bondirez alors très haut dans le ciel, ce qui vous permettra, dans certains cas, d'atteindre des plates-formes haut placées.



Œil. Pour l'éliminer, il faut tourner autour. Attendez que l'œil vous fixe puis commencez le tour de manège. Au bout de deux tours, ce monstre va «tourner de l'œil» et s'évanouir.



Petits moches. Ces espèces de boules noires ornées de cornes foncent sur vous pour vous faire tomber, généralement dans la lave. Quelques petits sauts en frappant devraient suffir pour leur faire subir le sort qu'elles vous réservaient.



Pierres. Restez devant ces grosses pierres. Elles tentent de vous écraser. Évitez-les au dernier moment puis sautez dessus et effectuez une attaque rodéo (saut puis bouton Z) pour les exploser.



Bouboule. Passez derrière lui et attrapez-le (en appuyant sur A). Vous pouvez ensuite le jeter à terre, il ne vous embêtera plus.

BOWSER



Première rencontre

L'affrontement est possible lorsque vous aurez récupéré huit étoiles. C'est Bowser lui-même qui vous expliquera comment en venir à bout. Il faut se placer derrière lui (ce qui est plus facile à dire qu'à faire, surtout au début), lui attraper la queue, le faire tourner assez rapidement pour pouvoir le lancer sur une mine. Une fois suffira pour le faire disparaître. Il laisse une clé derrière lui. Cette clé permet d'ouvrir la porte cadenassée du sous-sol.





Deuxième rencontre









Ce deuxième affrontement sera sans doute plus chaud. Il est, en effet, beaucoup plus difficile d'atteindre la queue de Bowser. Ce dernier se tourne beaucoup plus rapidement. Principale nouveauté machiavélique : Bowser à l'aide d'un saut, fait pencher le ring.

Voici ses différentes attaques et le moyen de les contrer.

Lorsque vous êtes proche de Bowser, ce dernier se dématérialise et réapparaît dans votre dos. Dès qu'il commence à disparaître, prenez la poudre d'escampette.

Bowser se met à cracher du feu lorsque vous vous trouvez à proximité de sa gueule. Les flammes ne sont pas bien difficiles à éviter.

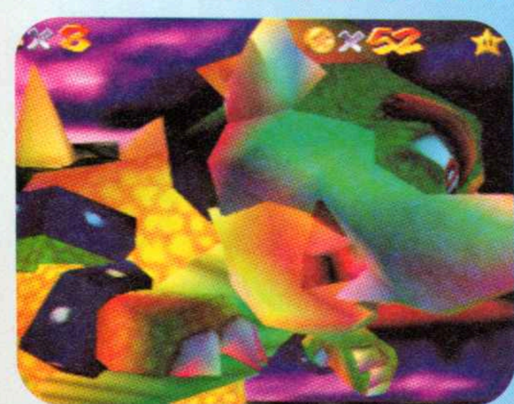
Si vous vous éloignez trop de Bowser, ce dernier aura tendance à vous charger.

Laissez-le venir, puis au dernier moment changez de direction et faites un saut en longueur ou encore un plongeon (course puis bouton A). En freinant, Bowser sera un instant vulnérable, vous pourrez lui attraper la queue plus facilement. Vous connaissez la suite…

Autre tactique : placez-vous près du bord en lui tournant le dos. Au moment où il vous atteint, effectuez un saut périlleux arrière pour atterir dans son dos.



Troisième et dernière rencontre



Procédez comme pour Bowser 2, mais en sautant au-dessus des cercles blancs et en répétant l'opération une fois ; puis allez près du centre du niveau. Une fois tous les morceaux du niveau tombés, allez sur une pointe du niveau et faites comme au début. Cette fois, il vous faudra vraiment viser, mais ce sera votre ultime effort avant la séquence finale !

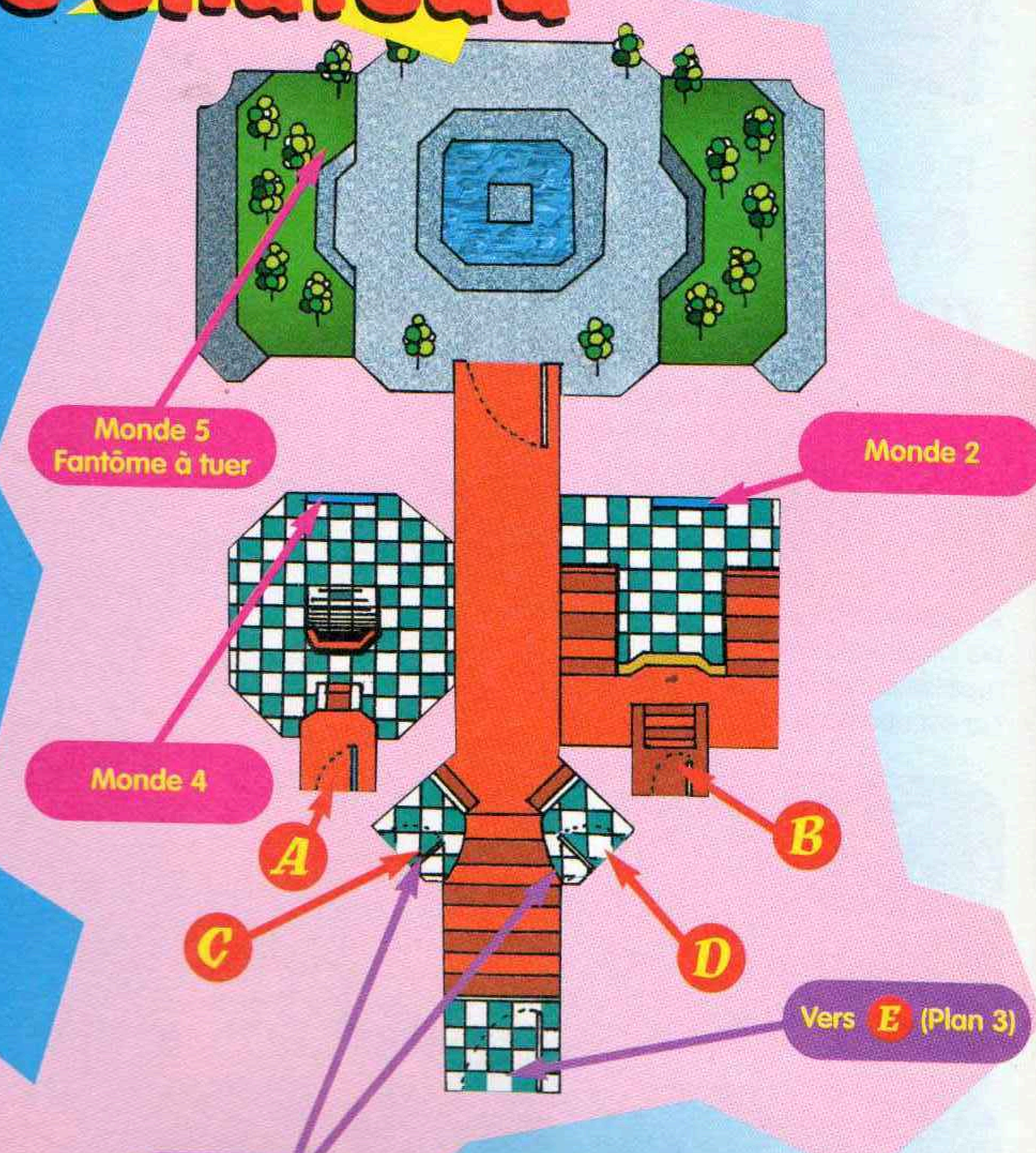






Le château

Avant de vous plonger dans les plans des mondes, voici ceux des différents étages du château. Nous vous avons préparé la liste des quinze étoiles Extra que l'on découvre en explorant ce château. Elles s'obtiennent en dehors des mondes. Bonne recherche et bon courage !



Plan 2 : jardin

Vers G (Plan 4)

E1

E4

Monde 3

E9 + Bowser 1

Monde 1

E2

Vers A (Plan 2)

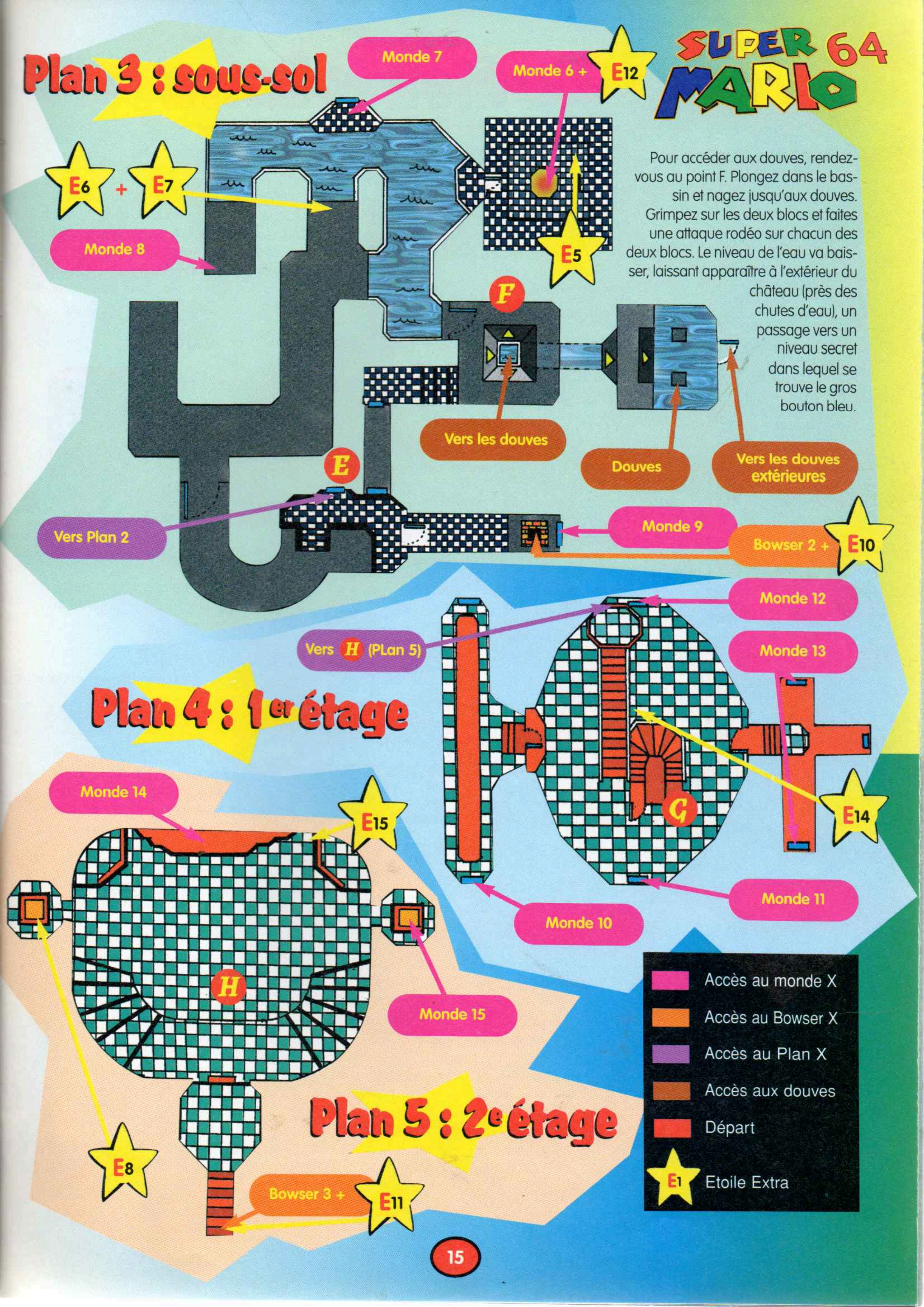
E3

Vers B (Plan 2)

Vers C D (Plan 2)

Plan 1 : rez-de-chaussée

Entrée château



SUPER MARIO 64
Plan 3 : sous-sol
Monde 7
Monde 6 + E12
E6 + E7
Monde 8
E5
F
Pour accéder aux douves, rendez-vous au point F. Plongez dans le bassin et nagez jusqu'aux douves. Grimpez sur les deux blocs et faites une attaque rodéo sur chacun des deux blocs. Le niveau de l'eau va baisser, laissant apparaître à l'extérieur du château (près des chutes d'eau), un passage vers un niveau secret dans lequel se trouve le gros bouton bleu.
Vers les douves
Douves
Vers les douves extérieures
E
Vers Plan 2
Monde 9
Bowser 2 + E10
Monde 12
Vers H (PLan 5)
Monde 13
Plan 4 : 1er étage
E14
G
Monde 14
E15
Monde 10
Monde 11
H
Monde 15
Accès au monde X
Accès au Bowser X
Accès au Plan X
Accès aux douves
Départ
E1 Etoile Extra
Plan 5 : 2e étage
E8
Bowser 3 + E11



Les étoiles Extra

Extra 1

Entrez dans le tableau de droite, puis laissez-vous glisser jusqu'en bas où une étoile est enfermée dans un bloc jaune.

Extra 2

Accédez au trou dans le mur par le passage indiqué sur le plan 2 du château, en effectuant un saut périlleux arrière.



Nagez pour prendre les huit pièces rouges. Il y en a deux dans chaque coin du bassin, plus une en haut et une autre en bas.

Extra 3

Ramassez les huit pièces rouges dans le niveau du bloc rouge. Pour cela, volez autour de la tour centrale dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en passant dans les anneaux de pièces.

Extra 4

Faites à nouveau la course pour l'étoile Extra 1, mais dans un temps inférieur à 21 secondes.

Extra 5

Lorsque vous avez récupéré au moins 20 étoiles, parlez au champignon se trouvant devant l'entrée du monde 6.

Extra 6

Quand vous possédez au moins 20 étoiles, un lapin se présente devant l'entrée du monde 7, au sous-sol. Il faut



l'attraper ! Vous comprendrez vite qu'il ne se laisse pas faire, mais il existe une technique, presque, imparable : coincez-le devant l'entrée du monde 8, mettez-vous face à lui, à distance raisonnable, et sautez les bras en avant (avancez, puis bouton B, puis A).

Extra 7

Lorsque vous avez au moins 50 étoiles, attrapez à nouveau le lapin, comme pour l'étoile Extra 6.

Extra 8



En pénétrant dans la pièce du château où se trouve la pendule, allez à gauche. Il y a un trou dans le mur, un peu en hauteur, à l'opposé de l'entrée du monde



15. Vous y accéderez en effectuant un rebond sur le mur qui se trouve à côté. Dans le niveau bonus qui s'y cache, volez de nuage en nuage pour ramasser les 8 pièces rouges. Utilisez le canon, comme indiqué sur la photo, pour atteindre les pièces les plus hautes et la pièce dissimulée dans le nuage transparent.

Extra 9

Ramassez les huit pièces du premier niveau Bowser. Appuyez sur le bouton sous la première flamme et prenez la pièce qui se trouve à droite. En passant à nouveau sur le bouton, revenez vite au point de départ et marchez sur les blocs apparus. Arrivé à la fin du niveau, n'empruntez pas les deux grosses balançoires, mais longez-les pour trouver sur une pièce rouge.

Extra 10



Récupérez les huit pièces du deuxième niveau Bowser. Dans la cage, emprunter l'ascenseur et sortez-en immédiatement. Il monte laissant un trou où se trouve une pièce rouge.

Extra 11

Ramassez les huit pièces du dernier niveau Bowser. Poussez le premier cube vers l'arrière puis sautez dessus pour atteindre la pièce.

Extra 12

Utilisez la casquette verte pour prendre les huit pièces rouges dans le niveau du bloc vert. (entrée dans le monde 6).

Extra 13

Là encore,il y a les huit pièces rouges à saisir dans le niveau du bloc bleu. Quatre d'entre elles se trouvent sur des plates-formes le long de la première descente, trois en hauteur durant le passage des plates-formes mobiles, et une à l'arrivée.

Extra 14

Lorsque vous avez au moins 30 étoiles, parlez à l'un des deux champignons se trouvant au premier étage (sous l'escalier).

Extra 15

Lorsque vous avez au moins 50 étoiles, parlez au champignon placé devant l'entrée des mondes 14 et 15.



Bataille de Bob-Omb

Comme vous vous en doutez, ce premier monde, sans grosses difficultés, permet de vous familiariser avec les commandes de Mario. Une bonne mise en bouche.

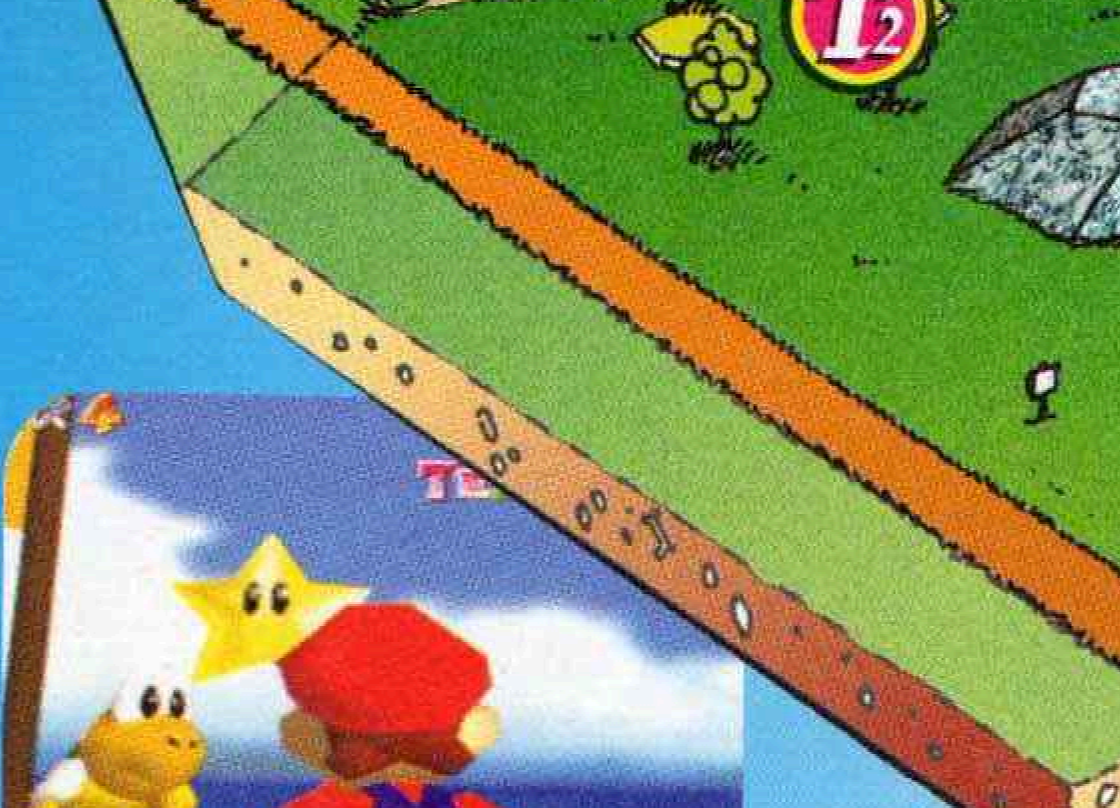
1





Vous devez grimper en haut de la montagne. Quelques petits pièges vous attendent (boules noires qui dévalent la pente et crevasses) mais rien de bien sérieux. Une fois en haut, attrapez le méchant roi par derrière, et jetez-le à terre par trois fois. Attention, si vous le lancez du haut de la montagne, il faudra recommencer (pas de triche !).

2



Il s'agit d'une course contre un Koopa, la tortue géante. Il faut se rendre en haut de la montagne sans tricher (c'est-à-dire sans utiliser le téléporteur indiqué sur le plan), et arriver le premier pour récupérer une étoile.

3





Utilisez le canon 1 (voir plan) pour atterrir sur ce bloc de rocher suspendu dans l'air. Une fois dessus, explosez le bloc jaune pour découvrir une étoile.



Téléporteurs

1 ➜ 2	T1	
2 ➜ 1	T2	
3 ➜ 4	T3	
4 ➜ 3	T4	

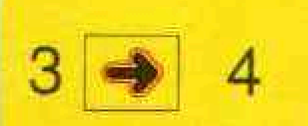





Tableau des légendes en page 20





Voici les photos vous permettant de repérer les huit pièces rouges. Aucune difficulté particulière ne vous attend pour les récupérer. Quant à l'étoile, elle apparaît au centre des quatre petits piliers de bois.

4 Ramassez les huit pièces rouges



















5

Un conseil : pour prendre cette étoile sans trop galérer, récupérez d'abord dix étoiles en visitant d'autres mondes puis allez activer le gros bouton rouge (voir bloc rouge dans chapitre Généralités). Utilisez le canon 2 pour atterrir sur la plate-forme suspendue où se trouve un arbre, le canon 3 et le bloc rouge contenant la casquette ailée. Prenez la casquette ailée puis rentrez dans le canon 3. Visez le centre du cercle de pièces jaunes : il faudra voler et traverser cinq cercles de pièces jaunes pour faire apparaître la cinquième étoile près des quatre petits piliers de bois, où vous aurez précédemment ramassé la quatrième étoile.



Pour prendre la sixième étoile, il faut écraser le pilier de bois à l'aide de trois attaques rodéo (saut puis bouton Z). Vous libérerez le gros toutou qui détruira la grille protégeant la sixième étoile.






Détruisez les caisses… toutes les caisses. Puis sautez sur la tortue pour récupérer la carapace. Vous récolterez une pièce bleue. À l'aide de la carapace, foncez sur les Goombas.
Enfin, tournez quatre fois en sens inverse des aiguilles d'une montre autour des quatre piliers de bois.



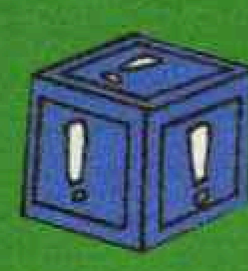




Légendes

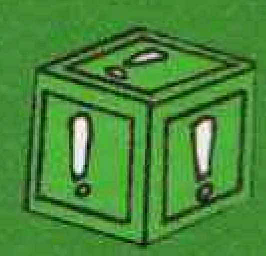

Étoile jaune


Bombe rose


Boîte bleue
Pour traverser les murs

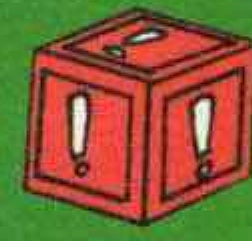

Téléporteur


Interrupteur


Boîte verte
Pour marcher sous l'eau

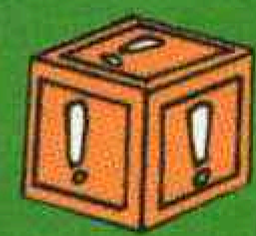

Canon


Cœur


Boîte rouge
La casquette ailée


Start


Bouton bleu


Boîte jaune
Étoile, vie, pièces…



Forteresse de Womp



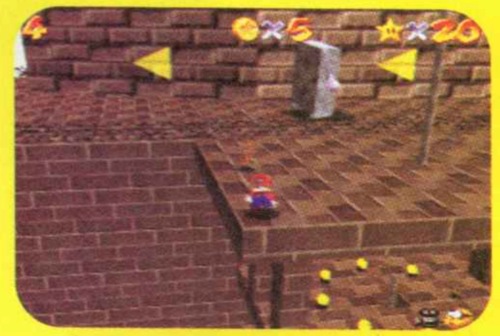
N'est-il pas magnifique ce niveau, avec ses couleurs éclatantes, sa charmante petite piscine et son baptême de l'air, offert en prime ? Une partie de plaisir…

Petites généralités



Pour atteindre les plates-formes qui lévitent, faites tomber la planche de bois qui se trouve en haut du niveau (impossible si vous sélectionnez l'étoile 1 à l'entrée du niveau), en la frappant, puis en sautant et en la frappant à nouveau pendant qu'elle vacille. Un saut en longueur peut aussi vous aider à franchir le précipice, mais ce n'est pas très prudent…

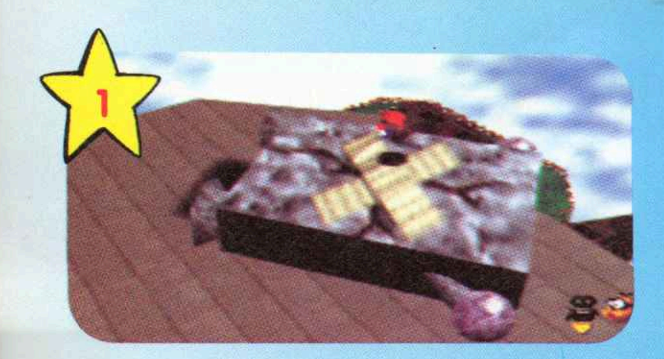




Le téléporteur… pour les joueurs pressés uniquement.



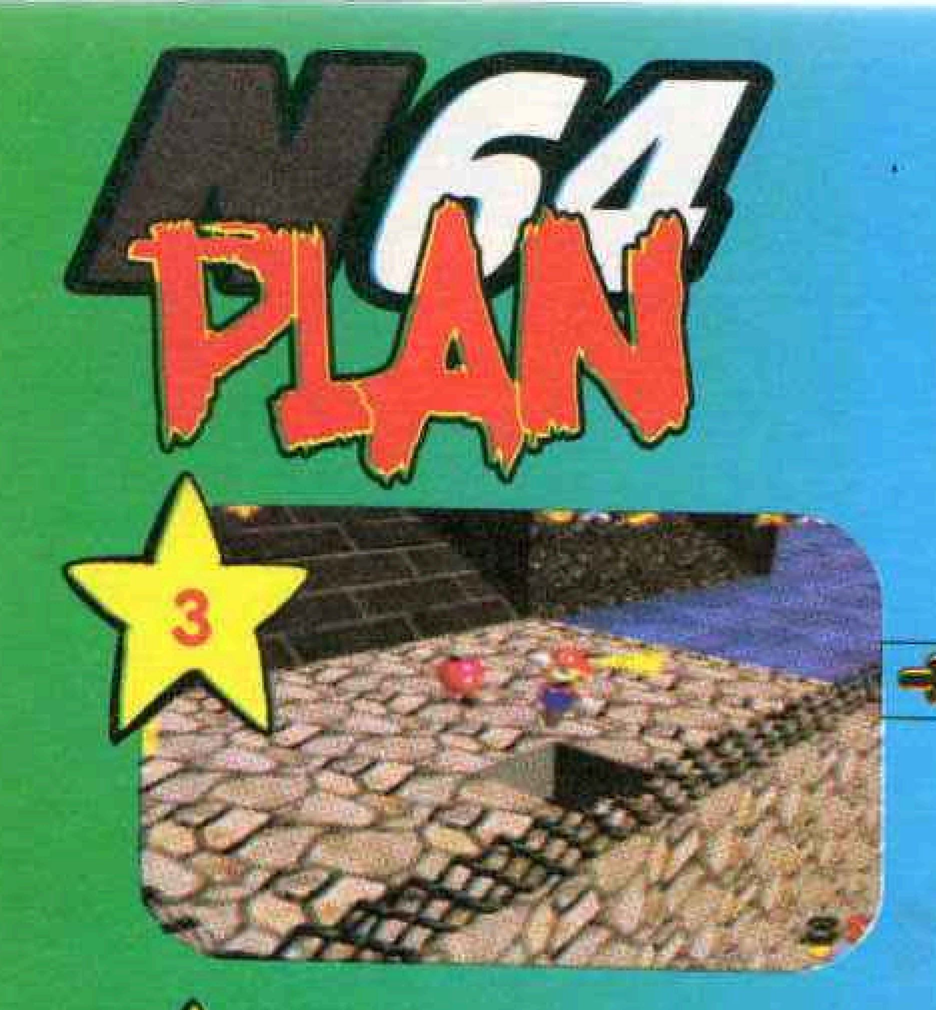
On peut éviter d'emprunter ce passage périlleux où des pierres (sortant du mur) tentent de pousser le joueur dans le vide. Pour cela montez, dès le début, vers la piscine à l'aide d'un double saut pour vous agripper au bord, puis courez sur le muret pour progresser vers le haut.

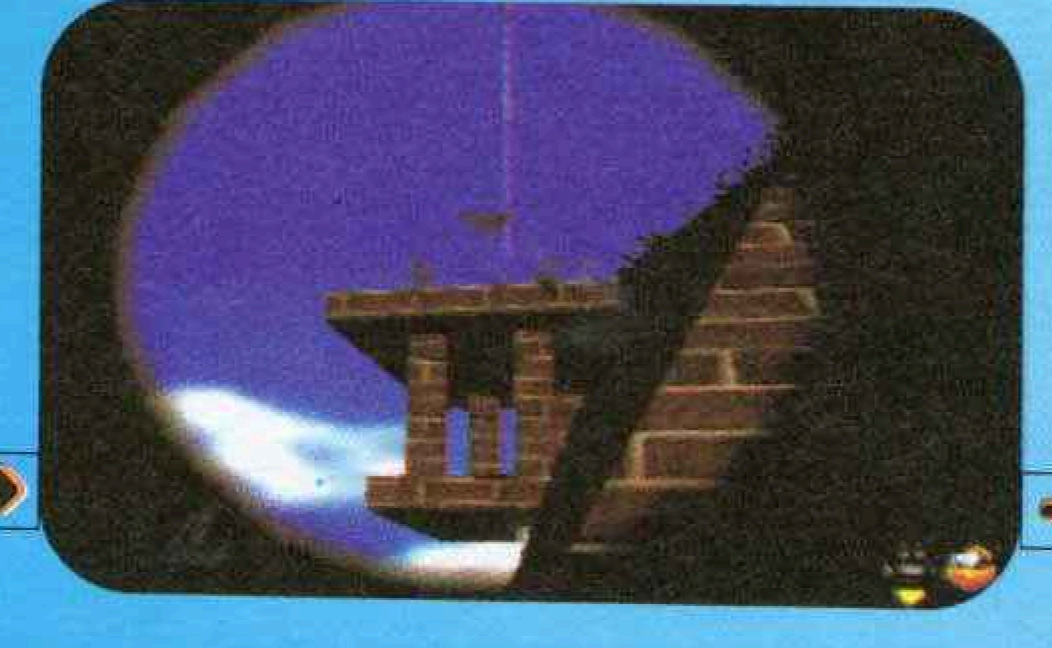


Battez le boss se trouvant tout en haut du niveau. Mettez-vous devant lui, et esquivez-le par le côté dès qu'il s'immobilise. Sautez alors au-dessus de son dos et effectuez une attaque rodéo en enfonçant la gâchette. Répétez l'opération deux autres fois.



Il suffit de gagner une nouvelle fois le toit du niveau, sur lequel une tour est apparue, remplaçant le boss défait lors du gain de la première étoile.
Un conseil : en gravissant la tour finale, utilisez les boutons jaunes (changement de vues) pour vous aider lors des sauts.





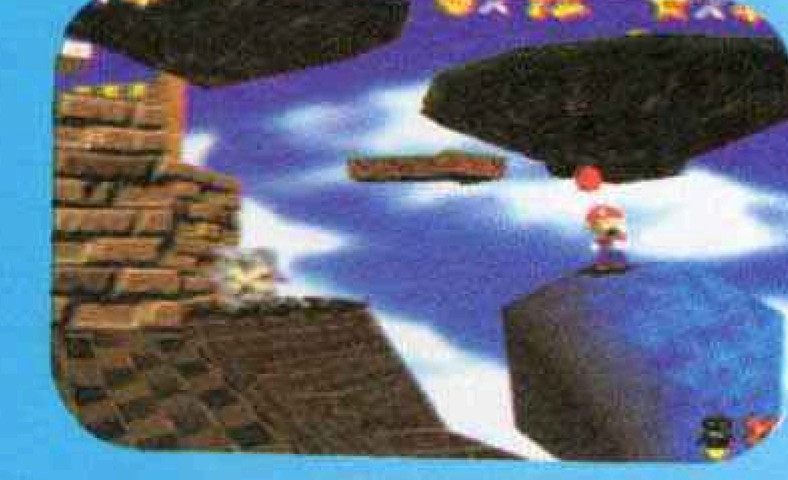


Utilisez le canon et visez exactement comme vous le montre la photo. Puis, une fois sur la plate-forme, descendez par le trou en son centre pour atteindre l'étoile.



Ramassez les huit pièces rouges







Sautez sur la pierre bleue (ci-dessus) en effectuant un saut périlleux arrière depuis la marche supérieure, puis ressautez pour atteindre la pièce rouge.







Pour accéder à cette sixième pièce rouge, il vous faut courir, prendre un peu d'élan et sauter, depuis la piscine, tout simplement…







Grimpez dans l'arbre qui se trouve au départ : un hibou en sort. Descendez de l'arbre et placez-vous sous le rapace en vous aidant de son ombre, puis sautez et laissez le bouton de saut enfoncé. C'est parti pour un baptême de l'air ! L'oiseau va d'abord vous emmener tout en haut du niveau avant de redescendre lentement. Vous pourrez alors le contrôler en poussant le joystick vers la gauche ou la droite. Lorsque vous passez au-dessus du panier contenant l'étoile 5, lâchez le bouton de saut. Si vous n'arrivez pas à viser ce panier, voici un petit conseil supplémentaire : avant de vous envoler, appuyez sur Start et mettez la vue en mode Fixe. Une fois que le hibou aura atteint le sommet du monde et recommencera à battre des ailes, attendez quatre secondes et gardez enfoncé le bouton R. Vous n'aurez alors qu'à vous diriger et relâcher le bouton de saut lorsque vous verrez votre ombre passer au-dessus du panier !

Utilisez le canon et tournez-le vers la droite en visant comme indiqué sur la photo, afin de casser le coin du mur. Vous n'avez plus qu'à remonter pour aller cueillir l'étoile.

Ramassez 100 pièces jaunes. Détruisez les fleurs car chacune d'elles libèrent une pièce bleue. Cassez également les « mini-boss » en leur sautant dans le dos.



Baie des pirates

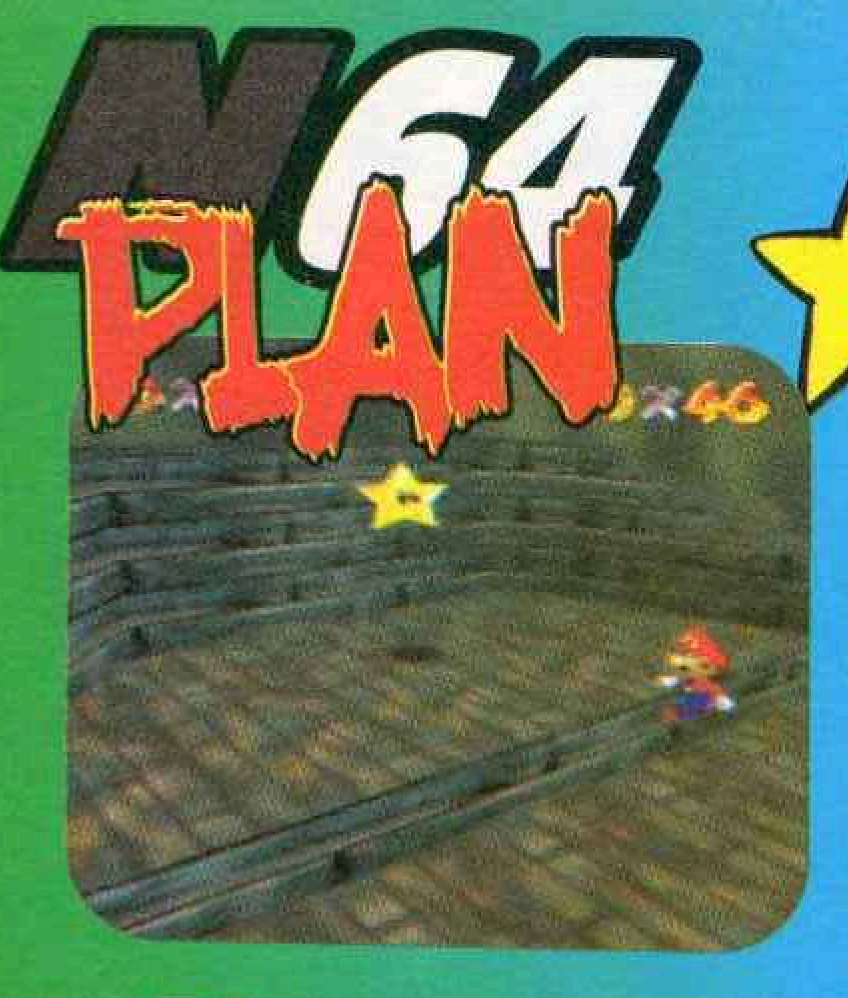
Premier contact avec un niveau où la plus grosse partie de l'action se passe sous l'eau. Il faut récupérer de l'air au bon moment en prenant des pièces ou en remontant à la surface. Un niveau « reposant ».

Plongez vers le galion et allez narguer la murène qui s'y cache. Ensuite, remontez à la surface puis replongez. La murène est sortie de sa tanière. Entrez à l'intérieur et ouvrez les caisses dans l'ordre indiqué sur la photo. Pour chaque caisse ouverte, une bulle d'air vous remet votre énergie au maximum.
Une fois les quatre caisses ouvertes, un bloc contenant la première étoile apparaît au bout de la pièce. Pour l'atteindre, soyez patient et calculez vos sauts… le terrain est en pente glissante.



Plongez vers l'endroit où se trouvait le galion (qui est maintenant remonté à la surface). La murène s'est trouvée une autre tanière. Approchez-vous en pour la faire sortir, puis suivez-la. À sa queue est accrochée une étoile. Touchez-la pour la prendre.

Plongez une nouvelle fois à l'endroit où se trouvait le galion. Dirigez-vous vers le cercle de pièces jaunes (une vie apparaît lorsque vous passez au centre du cercle). Continuez votre chemin pour rentrer dans un tunnel sous-marin qui débouche dans une grotte. À l'intérieur se trouve, à nouveau, quatre caisses de bois. Ouvrez-les dans l'ordre indiqué sur la photo. Une étoile apparaît.



4 Ramassez les huit pièces rouges

Quatre pièces rouges se trouvent coincées dans les coquillages. Approchez-vous pour que ces derniers s'ouvrent. Trois pièces rouges se trouvent sur le galion. Pour accéder au pont, appuyez sur le gros interrupteur (voir carte) et marchez sur les plates-formes jusqu'à atteindre le galion à portée de saut. Un triple saut suffit pour atteindre la plate-forme où se trouvent deux pièces rouges. C'est aussi sur le galion qu'apparaît l'étoile.







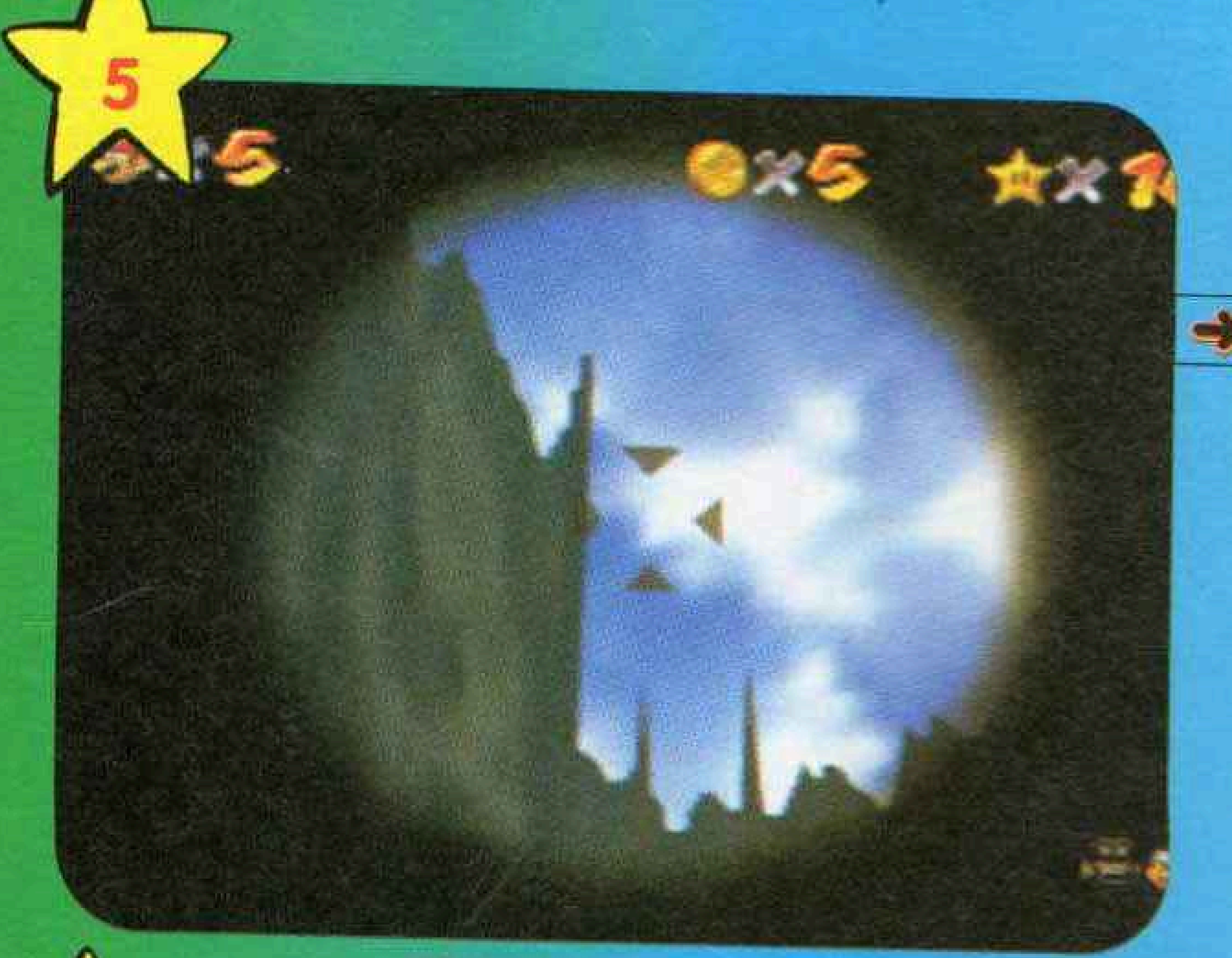








5







Après avoir parlé à la petite bombe rouge (voir plan), grimpez dans le canon qui se trouve tout près de la plage de départ (voir plan). Visez le pilier A (voir plan) bien en hauteur afin de l'attraper au vol — cela se fait tout seul si vous visez correctement. En haut du pilier, mettez-vous sur les mains et sautez vers la plate-forme. Atterrissez en saut rodéo pour ne pas vous blesser. Explosez le bloc pour récupérer l'étoile.

6





Pour prendre cette étoile, il vous faut avoir activer l'interrupteur vert (voir bloc vert chapitre Généralités). Dans la petite grotte, prenez la casquette de métal puis sortez rapidement (utilisez deux sauts en longueur pour être plus rapide). Placez-vous sous l'étoile et sautez pour l'attraper.

7

Ramassez toutes les pièces possibles (sans oublier les pièces rouges). Rentrez dans la grotte sous-marine et activez l'interrupteur bleu. Récoltez vite toutes les pièces bleues qui apparaissent. Au total, vous devriez ramassez 104 pièces.









Il commence à faire frisquette dans ce jeu ! Et puis, qu'est-ce qui ressemble le plus à un lieu enneigé si ce n'est un autre lieu enneigé ? Hé oui, il faut faire des efforts d'orientation sur ce coup-là...

Téléporteur et téléphérique





Un téléporteur (voir T1 sur le plan) bien pratique pour revenir au départ après s'être adonné aux joies de la glissade.



Pour atteindre la bombe qui ouvre les canons, prenez le téléphérique depuis le Pingouin du bas et, à mi-parcours, sautez sur la plate-forme qui se trouve à droite du téléphérique. Allez sur la plate-forme du téléphérique lorsque celle-ci redescend et après avoir parlé à la bombe.

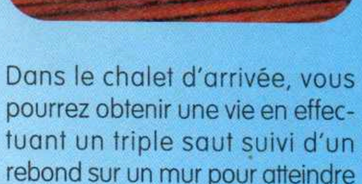
1

Dès le départ, sautez sur la maison puis dans la cheminée. Lancez-vous dans une glissade, en prenant garde à prendre les virages assez large. Une fois en bas, vous n'aurez qu'à sortir du chalet.



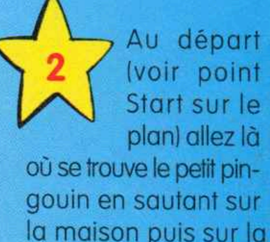


Durant la descente, un mur secret cache trois vies. Il suffit d'aller tout droit en suivant l'alignement des pièces comme indiqué sur la photo.



Dans le chalet d'arrivée, vous pourrez obtenir une vie en effectuant un triple saut suivi d'un rebond sur un mur pour atteindre l'étage supérieur.

2





Au départ (voir point Start sur le plan) allez là où se trouve le petit pingouin en sautant sur la maison puis sur la cheminée (sans y entrer), et attrapez-le avec le bouton d'action. Descendez ensuite jusqu'au grand pingouin pour lui donner son petit. Vous ne pourrez pas utiliser le téléporteur, mais rien ne vous empêche de vous jeter dans le vide en A (voir plan) pour gagner du temps.

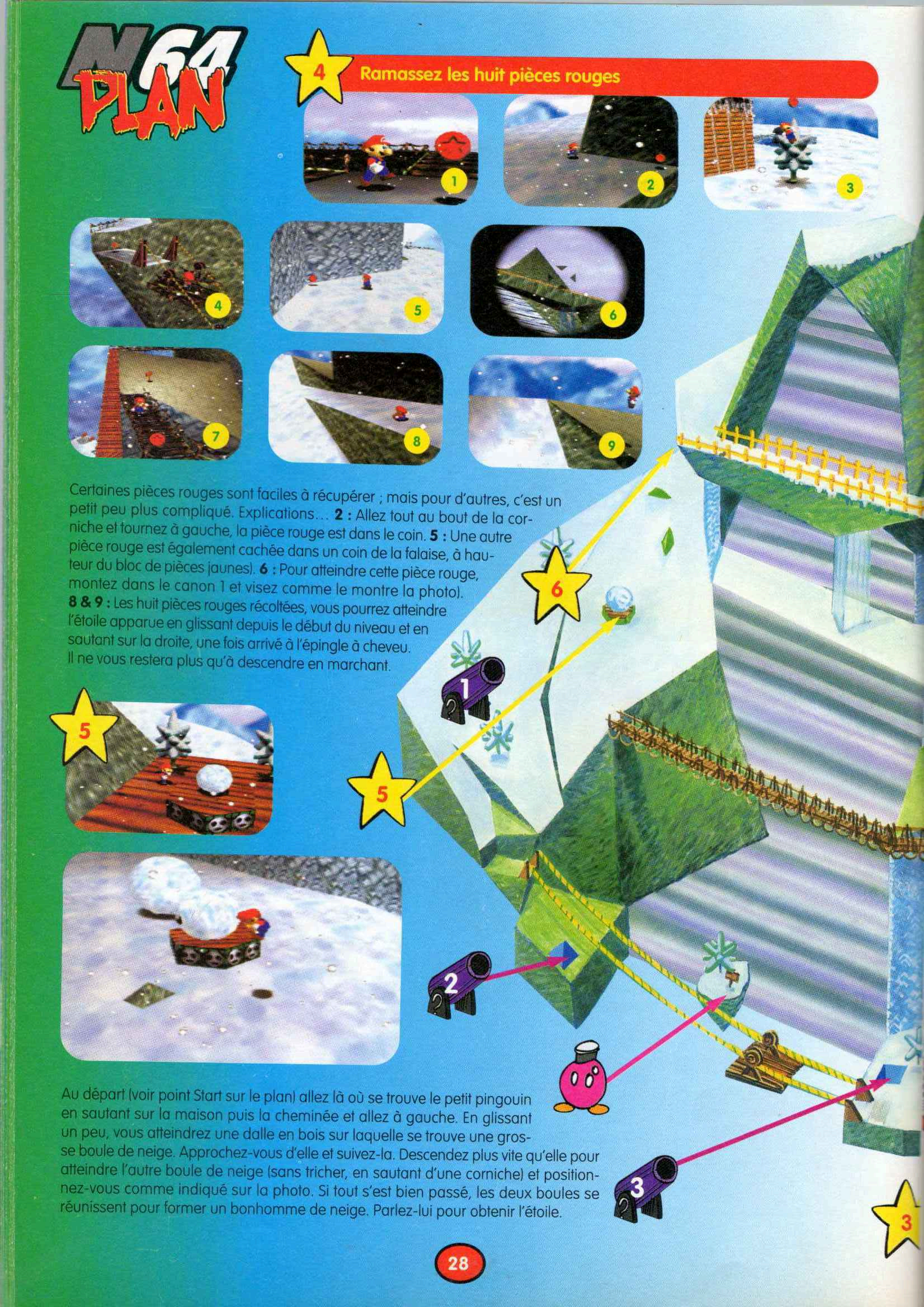




3



Refaites la course de la première étoile en sautant dans la cheminée. Cette fois, il vous faut arriver avant un pingouin. La tâche est difficile, d'autant plus qu'il est interdit de tricher en empruntant le raccourci. Une fois en bas, discutez avec le pingouin pour obtenir l'étoile.



4 Ramassez les huit pièces rouges

Certaines pièces rouges sont faciles à récupérer ; mais pour d'autres, c'est un petit peu plus compliqué. Explications... **2 :** Allez tout au bout de la corniche et tournez à gauche, la pièce rouge est dans le coin. **5 :** Une autre pièce rouge est également cachée dans un coin de la falaise, à hauteur du bloc de pièces jaunes). **6 :** Pour atteindre cette pièce rouge, montez dans le canon 1 et visez comme le montre la photo).
8 & 9 : Les huit pièces rouges récoltées, vous pourrez atteindre l'étoile apparue en glissant depuis le début du niveau et en sautant sur la droite, une fois arrivé à l'épingle à cheveu. Il ne vous restera plus qu'à descendre en marchant.

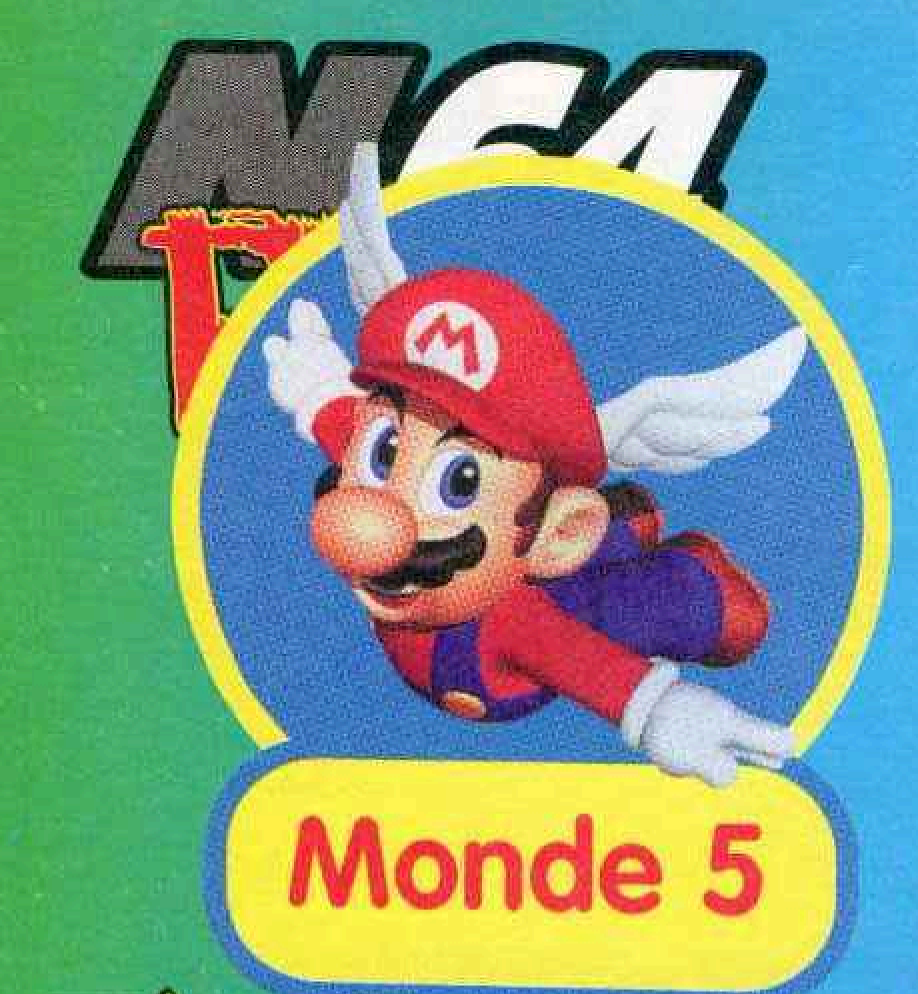
5

Au départ (voir point Start sur le plan) allez là où se trouve le petit pingouin en sautant sur la maison puis la cheminée et allez à gauche. En glissant un peu, vous atteindrez une dalle en bois sur laquelle se trouve une grosse boule de neige. Approchez-vous d'elle et suivez-la. Descendez plus vite qu'elle pour atteindre l'autre boule de neige (sans tricher, en sautant d'une corniche) et positionnez-vous comme indiqué sur la photo. Si tout s'est bien passé, les deux boules se réunissent pour former un bonhomme de neige. Parlez-lui pour obtenir l'étoile.



Montez dans le canon 3 (voir plan) et visez comme indiqué sur la photo. Passez la corniche avec les deux ennemis et franchissez le précipice à l'aide d'un saut en longueur (course, gâchette, saut). Continuez et montez vers la droite. Arrivé au mur, il vous faudra sauter, rebondir sur le mur (en appuyant à nouveau sur le bouton de saut) afin d'atteindre la corniche supérieure. Continuez vers la gauche où vous exécuterez à nouveau la même cabriole en vous élançant, cette fois-ci, à l'aide d'un triple saut ! Si vous tombez, un cœur vous redonnera toute votre énergie ; ce qui vous permettra de vous y reprendre autant de fois que vous le voudrez. Avancez ensuite sur la glace avec prudence et la sixième étoile sera à vous !

Ce niveau est plein de pièces ! Entrez dans la cheminée pour faire la glissade, où vous pourrez ramasser plus de 75 pièces. Remontez en utilisant le téléporteur et faites la grande glissade qui tourne autour du level où vous devriez trouver les pièces manquantes. Le cas échéant, ramassez quelques pièces rouges et cassez le bouton bleu (voir Etoile 4 pour y accéder) afin de compléter votre butin.



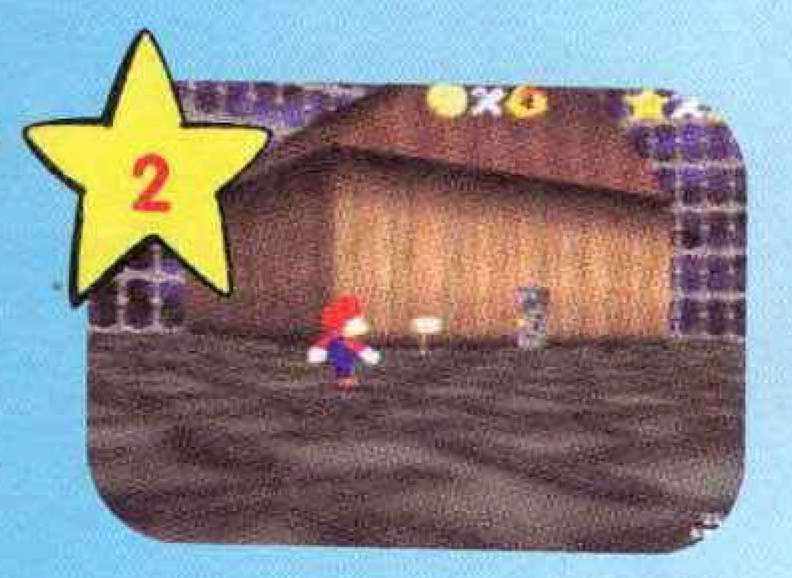
Manoir de Big Boo

Pour accéder au manoir hanté, il faut tuer le gros fantôme dont la position est indiquée sur le plan 2 du Château. Par ailleurs, vous apprendrez le rebond contre les murs... Une technique pas évidente mais indispensable.





Faites le tour du manoir et entrez par la porte de service. Elle donne sur une petite pièce où se trouve un fantôme. Éliminez-le d'un saut rodéo (saut puis bouton Z). Une voix se fait alors entendre. Retournez à l'entrée principale du manoir et entrez par les doubles portes : un gros fantôme vous y attend ! Trois attaques rodéo suffisent pour en venir à bout. Un escalier apparaît ensuite. Empruntez-le pour obtenir la première étoile.







Pénétrez dans la grange qui se trouve à l'extérieur du manoir. Empruntez l'ascenseur pour descendre ; vous vous retrouverez dans une espèce de cave humide. Vous ne tarderez pas à entrer dans une pièce circulaire où une mélodie se fait entendre. Supprimez les petits fantômes ; un gros ne tardera pas à venir... Éliminez-le toujours à l'aide de l'attaque rodéo. La deuxième étoile apparaîtra.

Porte de service

Entrée du rez-de-chaussée











Entrez dans la pièce où se trouve la bibliothèque. Exécutez un premier saut en longueur pour éviter les livres qui vous agressent. Vous vous retrouvez ensuite devant une bibliothèque où trois livres sortent un peu de leur emplacement. Frappez celui du centre, puis celui de droite et enfin celui de gauche. Un passage secret s'ouvre, vous autorisant à passer vers la troisième étoile.

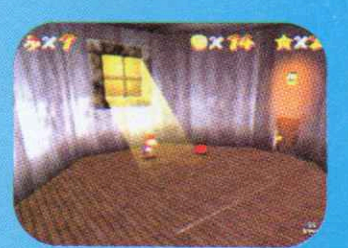














Ramassez les huit pièces rouges

Les pièces rouges ne sont pas difficiles à trouver. Vous reconnaîtrez très aisément leur emplacement respectif avec les photos ci-contre. L'étoile apparaît dans la pièce principale (où se trouve l'escalier). Au premier étage, un rai de lumière éclaire sa position.

Bibliothèque

1

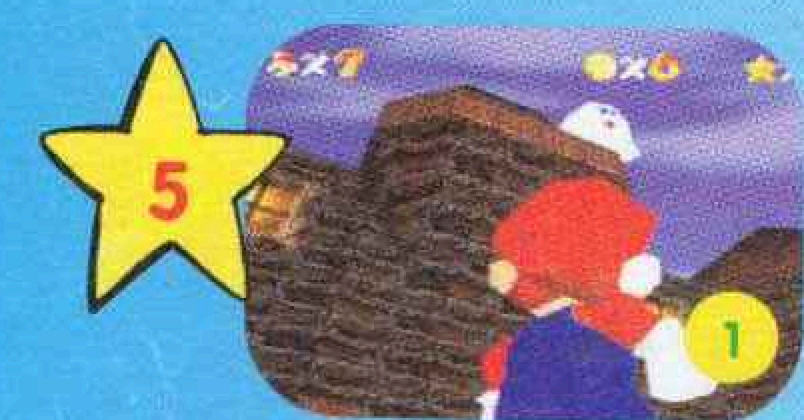
2

3

4

1er étage















Ici, il faut rejoindre le fantôme qui se trouve sur le balcon à l'extérieur du manoir (**1**). Pour ce faire, il faut rentrer à l'intérieur, monter au premier étage et prendre la porte le plus à droite. Utilisez un rebond sur le mur de droite (**2**) (saut puis, au moment où vous touchez le mur, appuyez de nouveau sur le bouton de saut). Avec un peu d'entraînement, vous atteindrez la plate-forme du dessus. Vous vous retrouverez alors dans le grenier. Ouvrez la double porte pour vous retrouver sur le balcon, devant le gros fantôme (**3**). Trois attaques rodéo lui feront rendre raison. Il reste maintenant à aller chercher l'étoile. Faites un saut en longueur pour atteindre l'aile droite de la maison. Continuez de courir après le saut pour atteindre la première corniche (**4**). Recommencez la manœuvre pour monter sur la corniche qui se trouve maintenant face à vous. Marchez ensuite tranquillement jusqu'à atteindre l'étoile. Périlleuse opération qui nécessite de l'entraînement (**5** et **6**).



Pour récupérer cette étoile, il faut avoir activé le gros bouton bleu (voir bloc bleu dans les Généralités). Récupérez la casquette d'invulnérabilité. Il faut maintenant vous dépêcher. Faites un double saut pour atteindre le grenier. Courez vite vers le tableau représentant un fantôme ; vous pouvez le traverser. À l'intérieur, vous attendent un fantôme et un œil. Éliminez le fantôme à l'aide d'une attaque rodéo, puis tournez autour de l'œil. Il lâchera la sixième étoile.







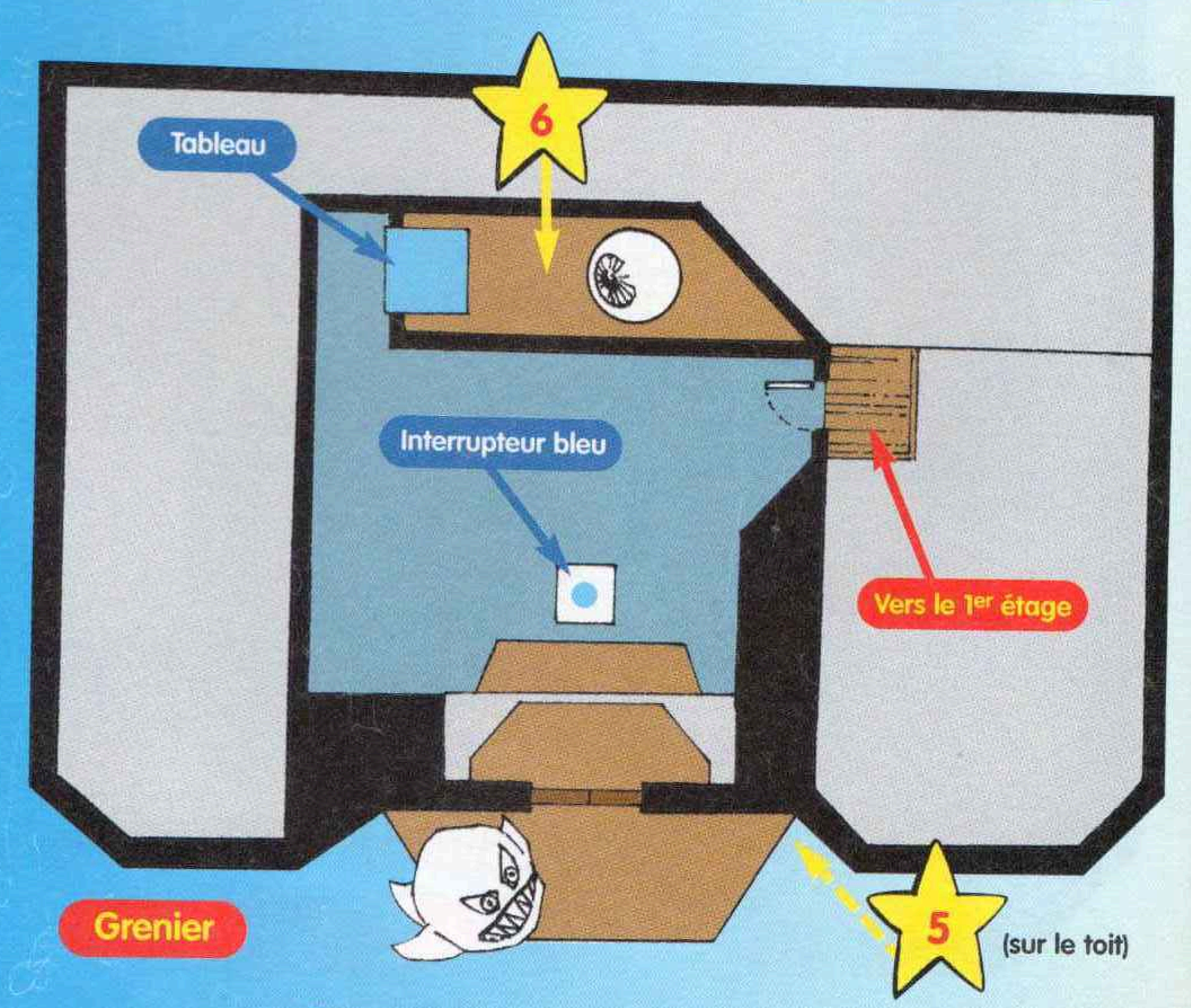








Vous n'aurez aucun mal à récupérer les cent étoiles. Chaque fantôme libère une pièce bleue (rappelons qu'une pièce bleue vaut cinq pièces jaunes). N'oubliez pas également d'exploser les caisses et les araignées.



Caverne brumeuse

Super Mario 64



Monde 6

Un niveau très particulier où l'on ne voit pas le moindre bout de ciel. On s'y perdrait facilement... sans la carte ! Et comme certains passages sont très délicats, on retrousse ses manches avant de se lancer.

1



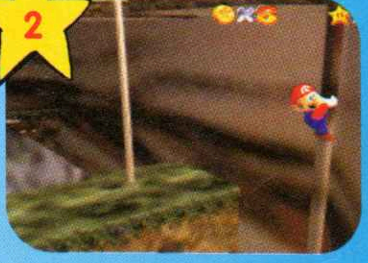




Au départ du niveau, partez vers la gauche et passez le précipice grâce à un saut en longueur (course, gâchette, saut). Derrière la porte, se trouve la pièce aux pierres qui roulent. Bondissez sur la plate-forme d'où viennent les boulets et montez le long du mur gauche, car vous pourrez y trouver des pièces qui vous soigneront. Tout en haut, à droite du trou d'où tombent les pierres, se trouve une porte. Empruntez l'ascenseur qui se cache derrière, puis descendez à pied jusqu'au lac souterrain. Montez sur le dos du dinosaure inoffensif qui s'y trouve, puis effectuez un saut rodéo. Le dino va alors baisser le cou pour vous permettre d'aller vous positionner sur sa tête. Vous pourrez alors diriger l'animal en mettant Mario face à la direction à prendre. Rendez-vous ensuite à la petite île du milieu où est placée l'étoile.

Ramassez les huit pièces rouges

2

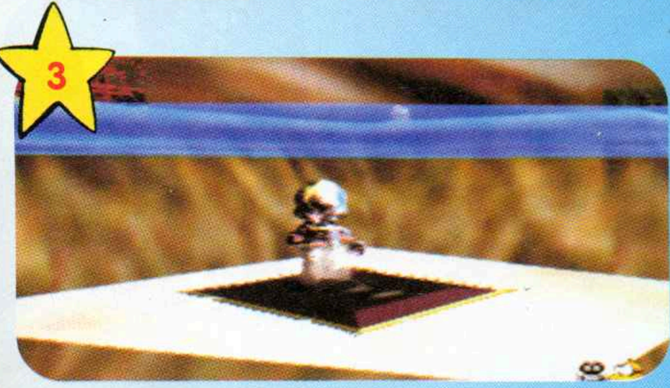




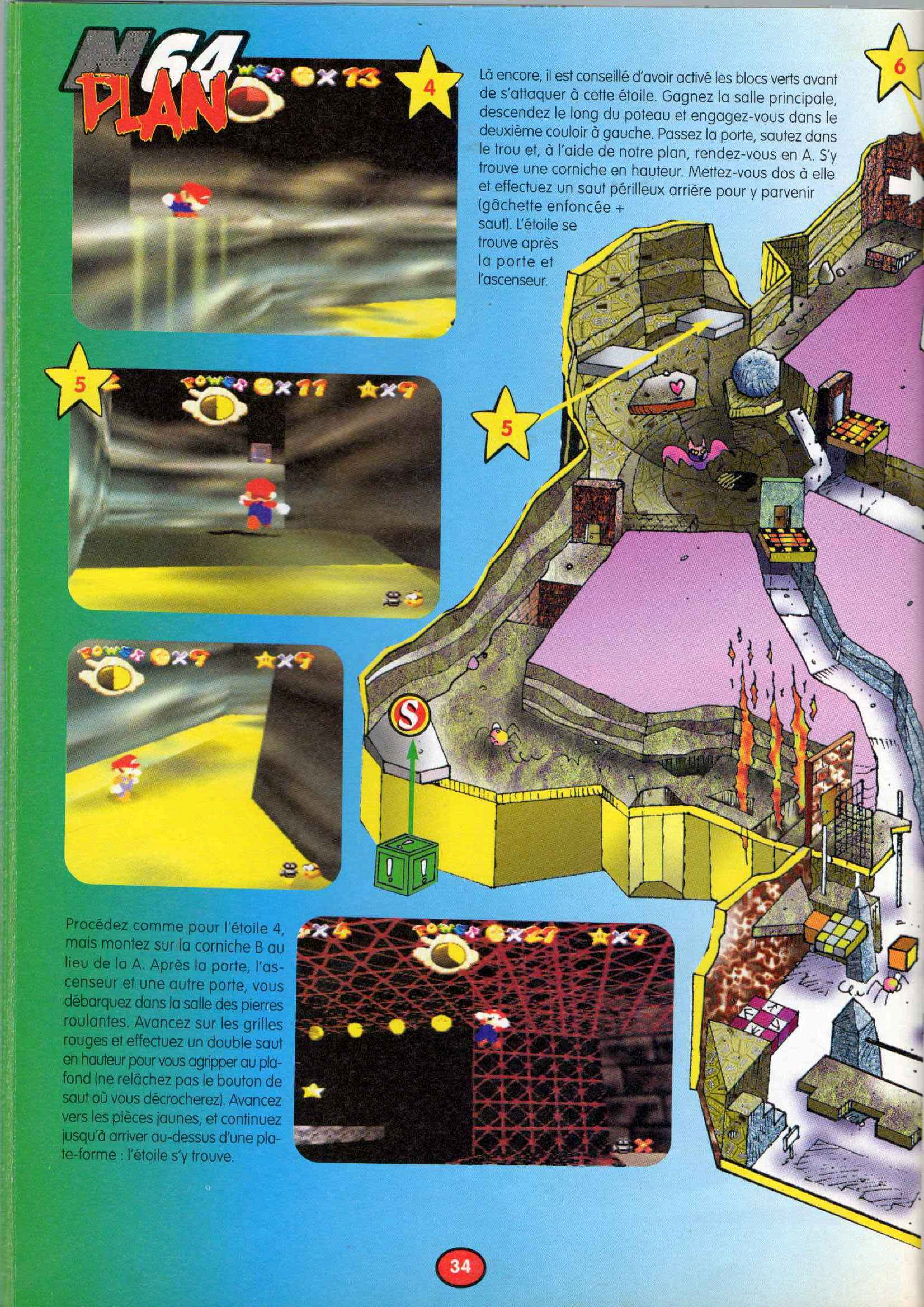
Au départ, allez à droite vers la pièce principale du niveau. Les huit pièces rouges se trouvent dans cette dernière. En entrant dans la salle, sautez sur le poteau et descendez un petit peu afin de bondir sur une plate-forme, comme la photo vous le montre. Grimpez ensuite sur un autre poteau pour accéder à une nouvelle plate-forme, jaune et bleue. Celle-ci effectuera un circuit au cours duquel vous collecterez quatre pièces. Redescendez alors au sol, et montez les gros escaliers qui mènent à une autre plate-forme mobile. Dirigez-la en marchant sur les boutons qui s'y trouvent afin d'atteindre les trois caisses marrons : elles cachent des pièces rouges (détruisez-les d'un coup de poing). La dernière pièce est simplement posée en hauteur ; vous n'aurez qu'à la ramasser en utilisant la même plate-forme mobile. L'étoile apparaît au centre de la pièce, au niveau du sol.



3



Vous devrez impérativement avoir activé les blocs verts (voir les Généralités) pour atteindre cette étoile. Allez vers le dinosaure comme pour l'étoile 1, mais avant de descendre au lac, tapez le bloc vert placé en bas de l'ascenseur. Saisissez-vous de la casquette et suivez, en courant, le chemin marron qui descend, y compris sous la surface de l'eau. Si vous êtes assez rapide, vous marcherez sur un interrupteur qui ouvre les grilles devant la porte, se situant alors sur votre gauche. Derrière cette porte, il vous faudra effectuer deux sauts en longueur (course, gâchette, saut) pour éviter les précipices et obtenir l'étoile.



Là encore, il est conseillé d'avoir activé les blocs verts avant de s'attaquer à cette étoile. Gagnez la salle principale, descendez le long du poteau et engagez-vous dans le deuxième couloir à gauche. Passez la porte, sautez dans le trou et, à l'aide de notre plan, rendez-vous en A. S'y trouve une corniche en hauteur. Mettez-vous dos à elle et effectuez un saut périlleux arrière pour y parvenir (gâchette enfoncée + saut). L'étoile se trouve après la porte et l'ascenseur.

Procédez comme pour l'étoile 4, mais montez sur la corniche B au lieu de la A. Après la porte, l'ascenseur et une autre porte, vous débarquez dans la salle des pierres roulantes. Avancez sur les grilles rouges et effectuez un double saut en hauteur pour vous agripper au plafond (ne relâchez pas le bouton de saut où vous décrocherez). Avancez vers les pièces jaunes, et continuez jusqu'à arriver au-dessus d'une plate-forme : l'étoile s'y trouve.



Remontez à la source des pierres roulantes, comme pour la première étoile, mais au lieu de passer par la porte, effectuez un double saut, suivi d'un rebond sur le mur gauche du petit couloir qui mène à cette porte.
Si vous avez rebondi suffisamment haut, Mario devrait s'accrocher à une corniche où se trouve l'étoile.

Ramassez les pièces jaunes. Pour trouver son compte de pièces, il suffit de revisiter tous les endroits du niveau en détruisant la totalité des ennemis rencontrés. Commencez par le labyrinthe au gaz asphyxiant, où vous récolterez un maximum de pièces en sautant sur la caisse libérant les pièces bleues.



Laves fatales

Attention ça devient très chaud... en apparence du moins. La difficulté de ce monde de feu réside dans l'absence de variété des décors ; toutes les parties de ce plan se ressemblant beaucoup.

Téléporteurs

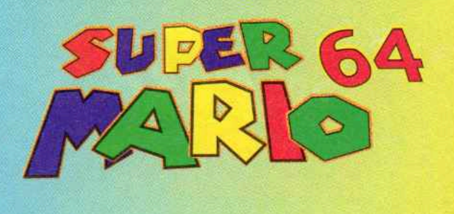
1 ➔ 2	T1
2 ➔ 1	T2

Atteignez cette plate-forme sur laquelle vous attend un boss peu effrayant. Il vous suffit de le pousser dans la lave… avant qu'il n'en fasse de même avec vous (**1**). Le moyen le plus sûr pour y parvenir est de lui donner des coups de pied (A + B). Autre variante : mettez-vous près du bord et, lorsque l'ennemi vous charge, sautez (pour qu'il vous passe devant) et frappez en retombant au sol. Attention, les escaliers menant à l'étoile, qui apparaît alors, s'effondrent sous les pas du joueur.

Par ailleurs, si vous avez ouvert les blocs rouges, vous pourrez accéder à ce boss plus rapidement (**2,3,4**). Au départ, faites demi-tour et atteignez la plate-forme circulaire grâce à un saut en longueur. Prenez la casquette ailée et sautez trois fois pour prendre votre envol.







Sur cette plate-forme que vous pourrez atteindre depuis celle du premier boss, trois bombes vous attendent. Expédiez-les dans la lave comme vous l'avez fait avec le boss de la première étoile, puis réservez un sort identique à la quatrième bombe qui apparaît ensuite.

Ramassez les huit pièces rouges

Celles-ci se trouvent sur le puzzle dont les pièces se déplacent seules. En marchant, les pièces tremblent sous vos pas, mais si vous ne circulez pas à moins de deux cases du trou, vous ne courez pas grand risque.

Dirigez-vous vers la plate-forme où se trouvent deux bombes et des pièces, et descendez sur la grille noire. Elle vous emmènera dans un coin du niveau inaccessible autrement. Sur l'autre rive, montez sur le rondin et faites-le rouler tout en le traversant. Une étoile vous attend ensuite.

Autre méthode : s'il vous reste au moins la moitié de votre énergie et votre casquette avant de vous engager sur le rondin de bois, vous pourrez tout simplement vous passer du rondin. Effectuez alors un saut en longueur dans la lave en direction de l'étoile, puis, alors que Mario hurle de douleur, continuez à pousser le joystick vers l'avant.



5



Placez-vous sur l'anneau qui encercle le volcan et sautez dans son cratère. Allez dans la direction que regarde Mario, en sautant de plate-forme en plate-forme. En haut, il faut bondir de poteau en poteau avant d'arriver à l'étoile.

Pour réussir cette épreuve rendue difficile par la 3D, sélectionnez la caméra en mode Mario (vue arrière). Alignez ensuite à l'écran le poteau où vous êtes et celui que vous visez, en actionnant le joystick à gauche ou à droite, tout en réajustant la caméra à l'aide des flèches jaunes si elle se désaxe.













Entrez à nouveau dans le volcan, faites demi-tour et sautez jusqu'à la plate-forme mobile. Au terme de la course de celle qui la suit, sautez pour vous accrocher au poteau. Grimpez à celui-ci et au suivant pour arriver à trois petits sauts de l'étoile.





7









Ramassez les 100 pièces jaunes ; vous en trouverez 75 à 80 dehors, puis le reste dans le volcan. À l'extérieur, n'oubliez pas de tourner autour des deux yeux pour les détruire et obtenir leur pièce bleue. Utilisez bien sûr la carapace pour surfer sur la lave (allez tout droit au départ pour la trouver). Mais pour cela, veillez à sélectionner la sixième étoile en entrant dans le niveau.







NEW En l'an 2000, un camion fou transportant du gaz mortel pour l'humanité : et si ce camion venait à exploser ? Votre mission est de l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'un quinzaine de véhicules, sur plus de 70 niveaux, pour dégager tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin.

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Les nouveautés NINTENDO 64



Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.



Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

NEW DOOM Vous êtes un «Marine», seul contre une horde d'aliens qui ont détruit votre monde. Vous les combattrez sur 30 niveaux de jeu, avec des armes plus destructrices les unes que les autres, du double canon scié au plasma gun...






NEW Titus nous livre en cette fin d'année un superbe jeu de voitures jouable à deux (nombreux circuits).

Un futur HIT incontournable pour les possesseurs de Nintendo 64.

NEW NBA HANG TIME Le seul jeu de basket sur Nintendo 64 ! Vous participerez aux tournois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA. Vous pourrez même créer votre propre joueur et lui faire utiliser tous les coups spéciaux (jeu à 4 simultanément). À ne manquer sous aucun prétexte !!

LES MICROMANIA

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL Ouvert Sept.
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA ROUEN St-SEVER Ouvert Octobre
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL Ouvert Octobre
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 Villiers-enBière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

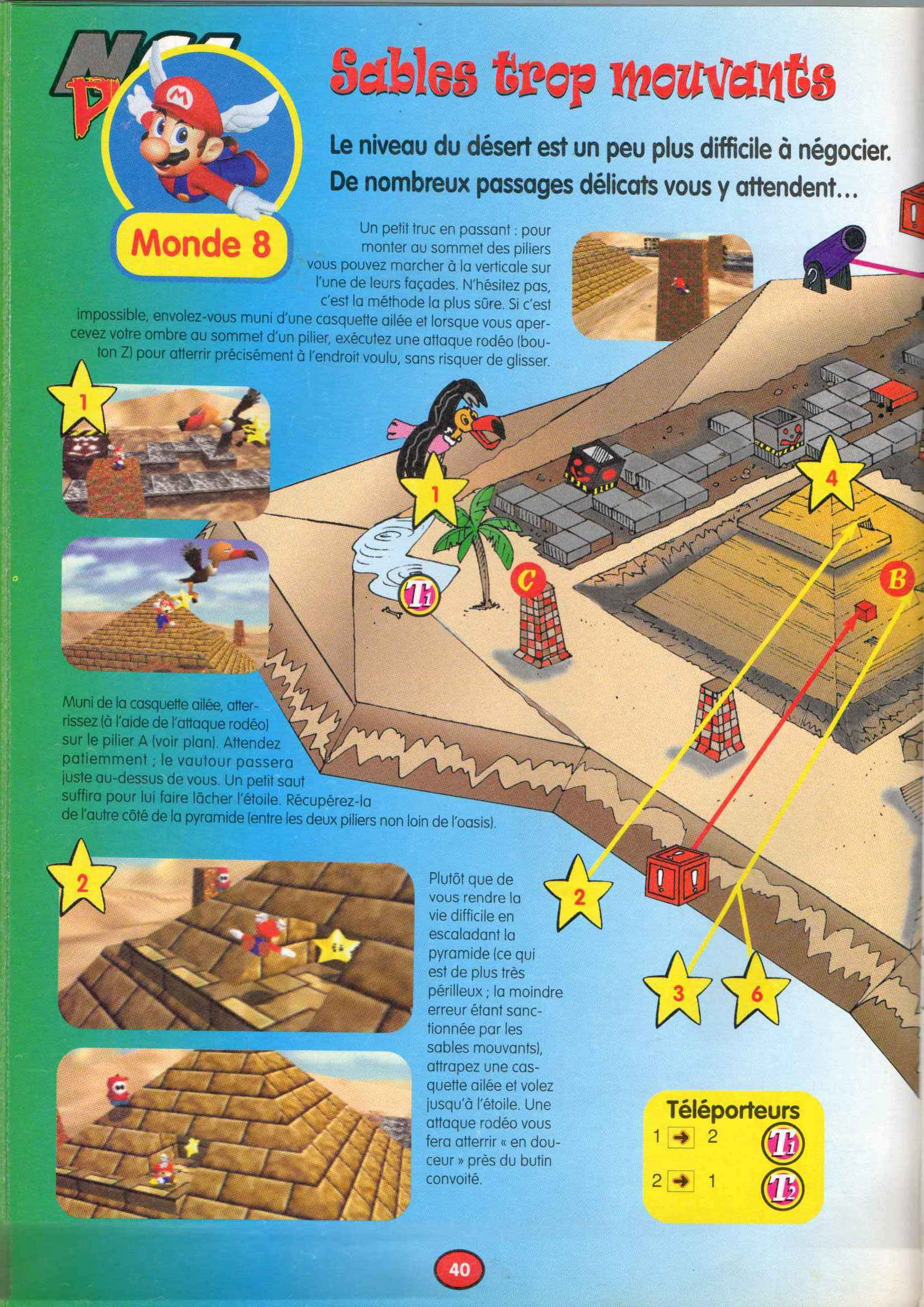
MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



Sables trop mouvants

Le niveau du désert est un peu plus difficile à négocier. De nombreux passages délicats vous y attendent…

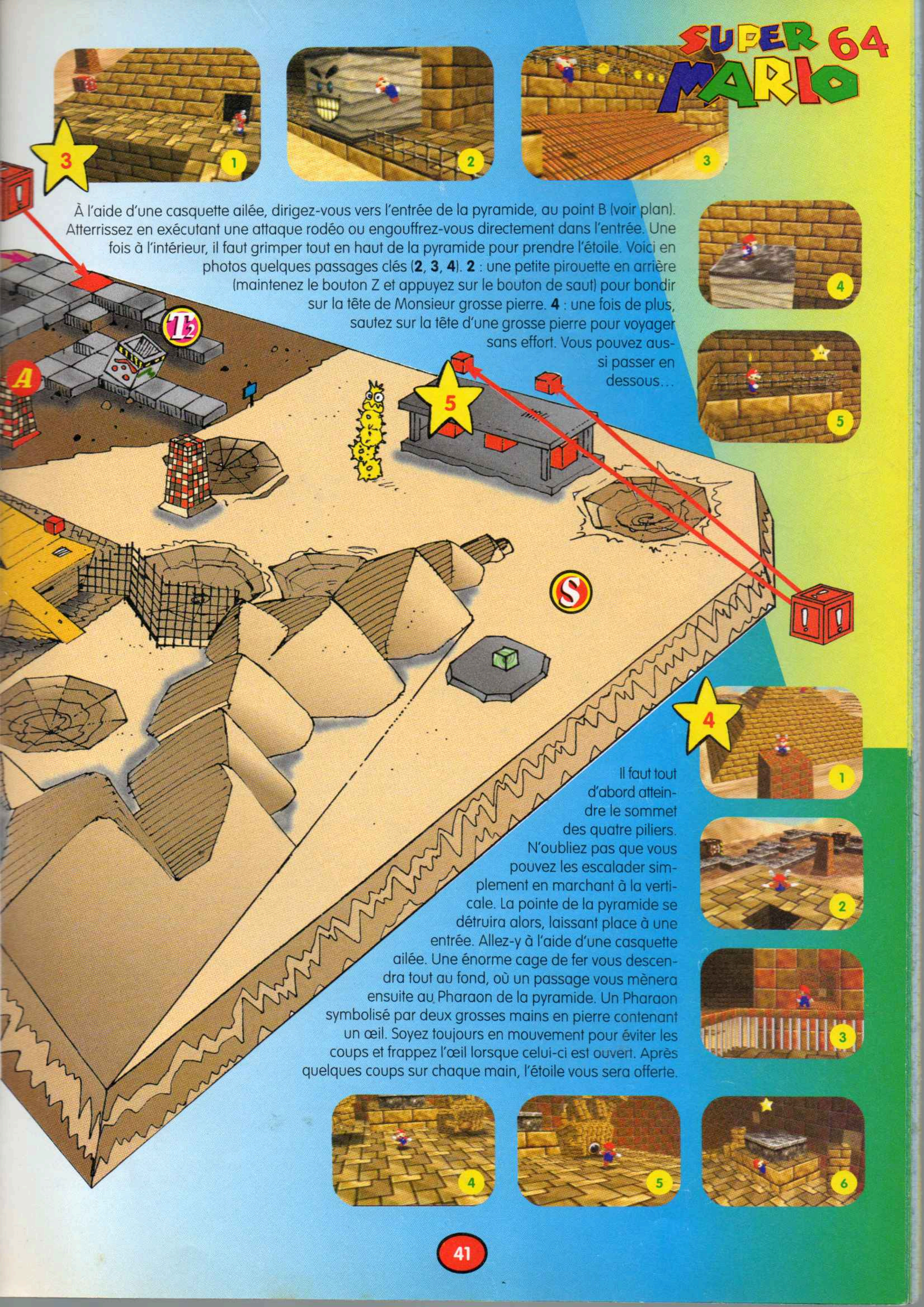
Un petit truc en passant : pour monter au sommet des piliers vous pouvez marcher à la verticale sur l'une de leurs façades. N'hésitez pas, c'est la méthode la plus sûre. Si c'est impossible, envolez-vous muni d'une casquette ailée et lorsque vous apercevez votre ombre au sommet d'un pilier, exécutez une attaque rodéo (bouton Z) pour atterrir précisément à l'endroit voulu, sans risquer de glisser.

Muni de la casquette ailée, atterrissez (à l'aide de l'attaque rodéo) sur le pilier A (voir plan). Attendez patiemment ; le vautour passera juste au-dessus de vous. Un petit saut suffira pour lui faire lâcher l'étoile. Récupérez-la de l'autre côté de la pyramide (entre les deux piliers non loin de l'oasis).

Plutôt que de vous rendre la vie difficile en escaladant la pyramide (ce qui est de plus très périlleux ; la moindre erreur étant sanctionnée par les sables mouvants), attrapez une casquette ailée et volez jusqu'à l'étoile. Une attaque rodéo vous fera atterrir « en douceur » près du butin convoité.

Téléporteurs

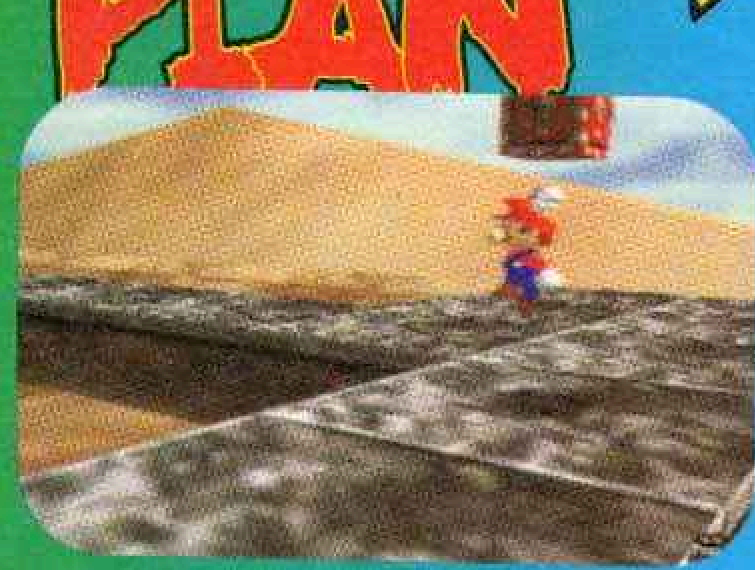
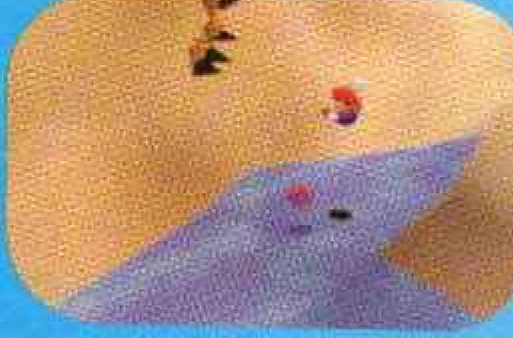
1 ➔ 2		T1
2 ➔ 1		T2



À l'aide d'une casquette ailée, dirigez-vous vers l'entrée de la pyramide, au point B (voir plan). Atterrissez en exécutant une attaque rodéo ou engouffrez-vous directement dans l'entrée. Une fois à l'intérieur, il faut grimper tout en haut de la pyramide pour prendre l'étoile. Voici en photos quelques passages clés (**2**, **3**, **4**). **2** : une petite pirouette en arrière (maintenez le bouton Z et appuyez sur le bouton de saut) pour bondir sur la tête de Monsieur grosse pierre. **4** : une fois de plus, sautez sur la tête d'une grosse pierre pour voyager sans effort. Vous pouvez aussi passer en dessous…

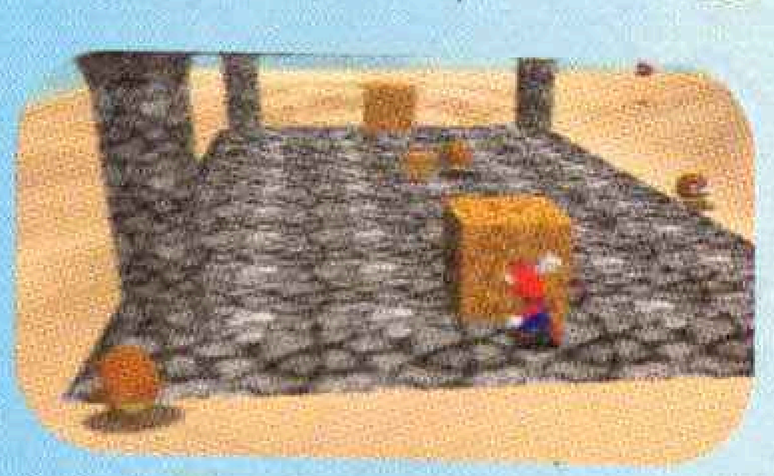
Il faut tout d'abord atteindre le sommet des quatre piliers. N'oubliez pas que vous pouvez les escalader simplement en marchant à la verticale. La pointe de la pyramide se détruira alors, laissant place à une entrée. Allez-y à l'aide d'une casquette ailée. Une énorme cage de fer vous descendra tout au fond, où un passage vous mènera ensuite au Pharaon de la pyramide. Un Pharaon symbolisé par deux grosses mains en pierre contenant un œil. Soyez toujours en mouvement pour éviter les coups et frappez l'œil lorsque celui-ci est ouvert. Après quelques coups sur chaque main, l'étoile vous sera offerte.

5 Ramassez les huit pièces rouges

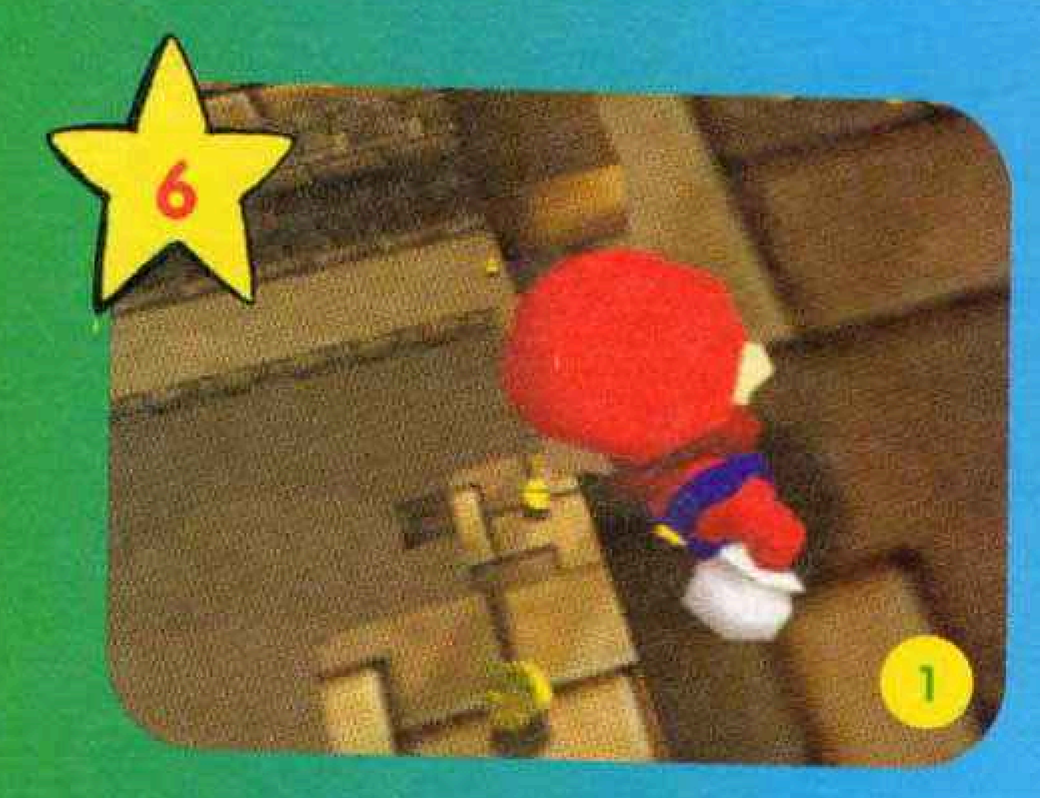





Les huit pièces rouges ne sont pas difficiles à attraper. Une fois l'entrée du canon ouverte (pour ce faire parlez à la bombe rouge à côté de l'oasis, point C), volez pour l'atteindre (c'est plus sûr que de passer sur les plates-formes où vous attendent les monstrueux cubes), puis prenez à nouveau une casquette ailée pour pénétrer dans ce canon. Propulsez-vous suffisamment haut pour attraper les quatre pièces rouges qui ne se trouvent pas loin des piliers. Les quatre autres ne sont pas bien difficiles à récupérer. Regardez bien les photos et le plan du niveau. Quant à l'étoile 5, elle apparaît sur le toit du temple proche du point de départ.



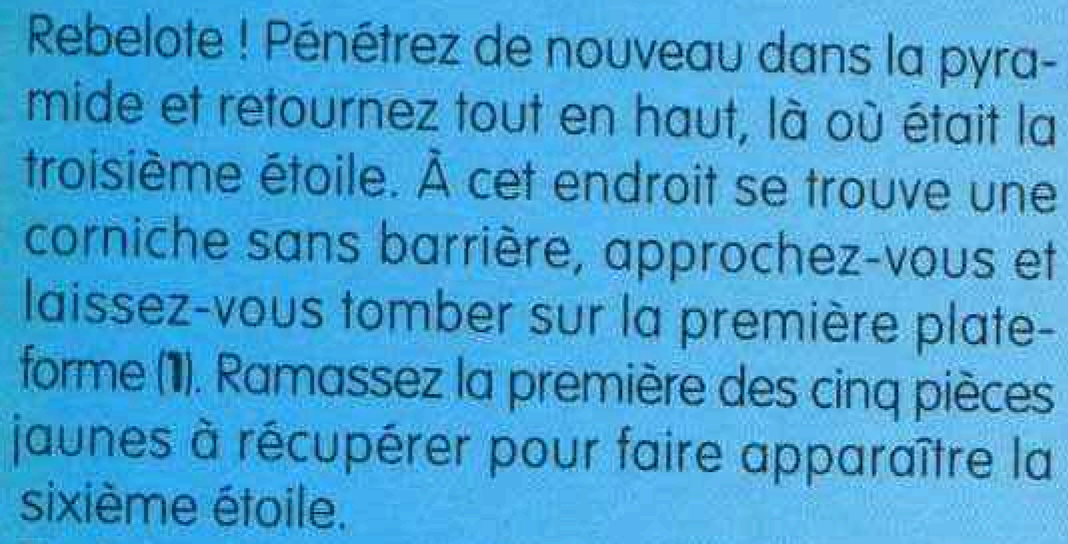

6











Rebelote ! Pénétrez de nouveau dans la pyramide et retournez tout en haut, là où était la troisième étoile. À cet endroit se trouve une corniche sans barrière, approchez-vous et laissez-vous tomber sur la première plate-forme (**1**). Ramassez la première des cinq pièces jaunes à récupérer pour faire apparaître la sixième étoile.
Toujours sur la première plate-forme, mettez-vous bien parallèle au mur puis sautez vers la gauche, et exécutez une attaque rodéo lorsque vous dépassez le filet de sable qui s'écoule du haut de la pyramide (**2**). Vous devez atterrir sur une plate-forme aussi petite que celle d'où vous venez. La deuxième pièce jaune s'y trouve. Répétez l'opération effectuée précédemment mais, cette fois, en sautant à droite du filet de sable (**3**). De nouveau vous chutez sur une petite plate-forme où est placée la troisième pièce jaune.
Laissez-vous, à présent, tomber dans la gouttière de sable (**4**). Les deux dernières pièces jaunes s'y trouvent. Attention, sautez régulièrement pour vous maintenir à la surface. Autrement, vous risquez de vous enfoncer.
Suivez la gouttière pour récupérer la sixième et avant-dernière étoile de ce monde(**5**).

7



N'oubliez pas les caisses qui contiennent quelques pièces.



La carapace verte vous permet de surfer sur les sables mouvants sans risque et d'aller chercher les pièces qui s'égarent ainsi que d'exploser les monstres. Pas indispensable mais presque !




Quatre cactus (comme celui-ci) se baladent aux quatre coins du monde. Éliminez-les pour obtenir quatre pièces bleus (soit vingt pièces jaunes). Vous pouvez ramassez une bonne cinquantaine de pièces à l'extérieur. Quand vous en avez fait le tour, entrez dans la pyramide pour continuer votre collecte des cent pièces !



Affreux bassin

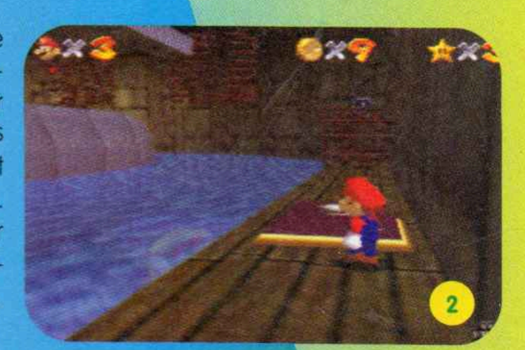


Ce monde aquatique est composé de deux grands bassins reliés par un passage sous-marin. Nous n'avons pas jugé utile de dessiner le plan de ce monde. Voici donc en images la manière de récupérer les étoiles.

1



Rejoignez le deuxième bassin. Montez sur la berge et activez l'interrupteur (**2, 3**). Grimpez sur les caisses qui apparaissent juste devant vos yeux. Vous pourrez monter sur le sous-marin et récupérer l'étoile qui s'y trouve.







2

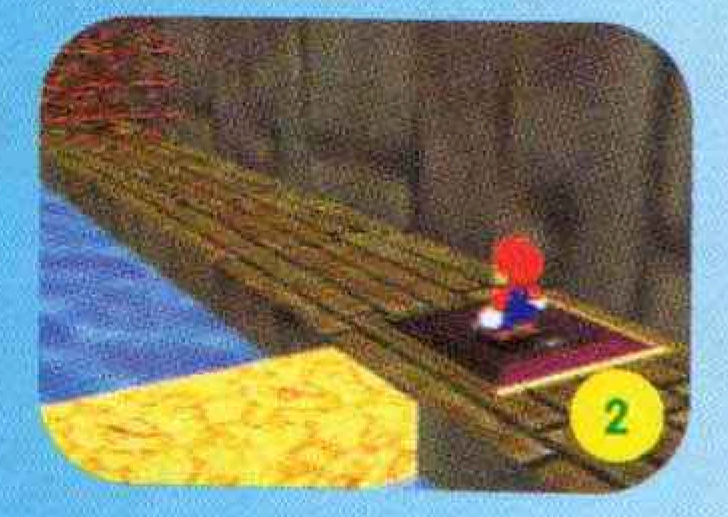
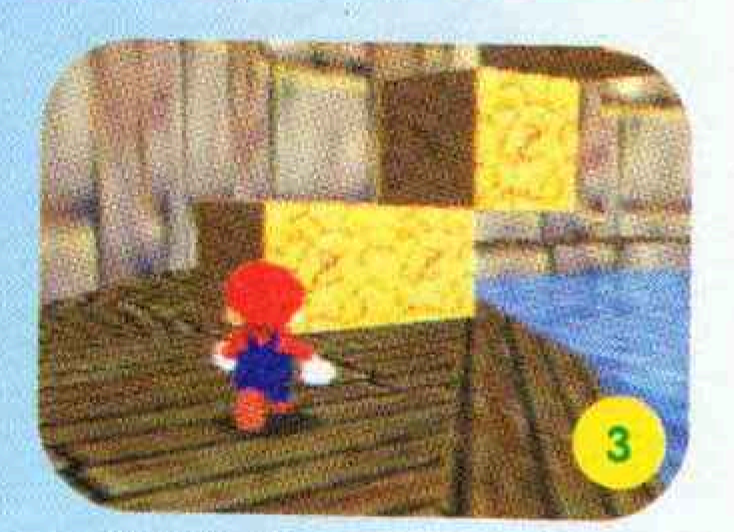




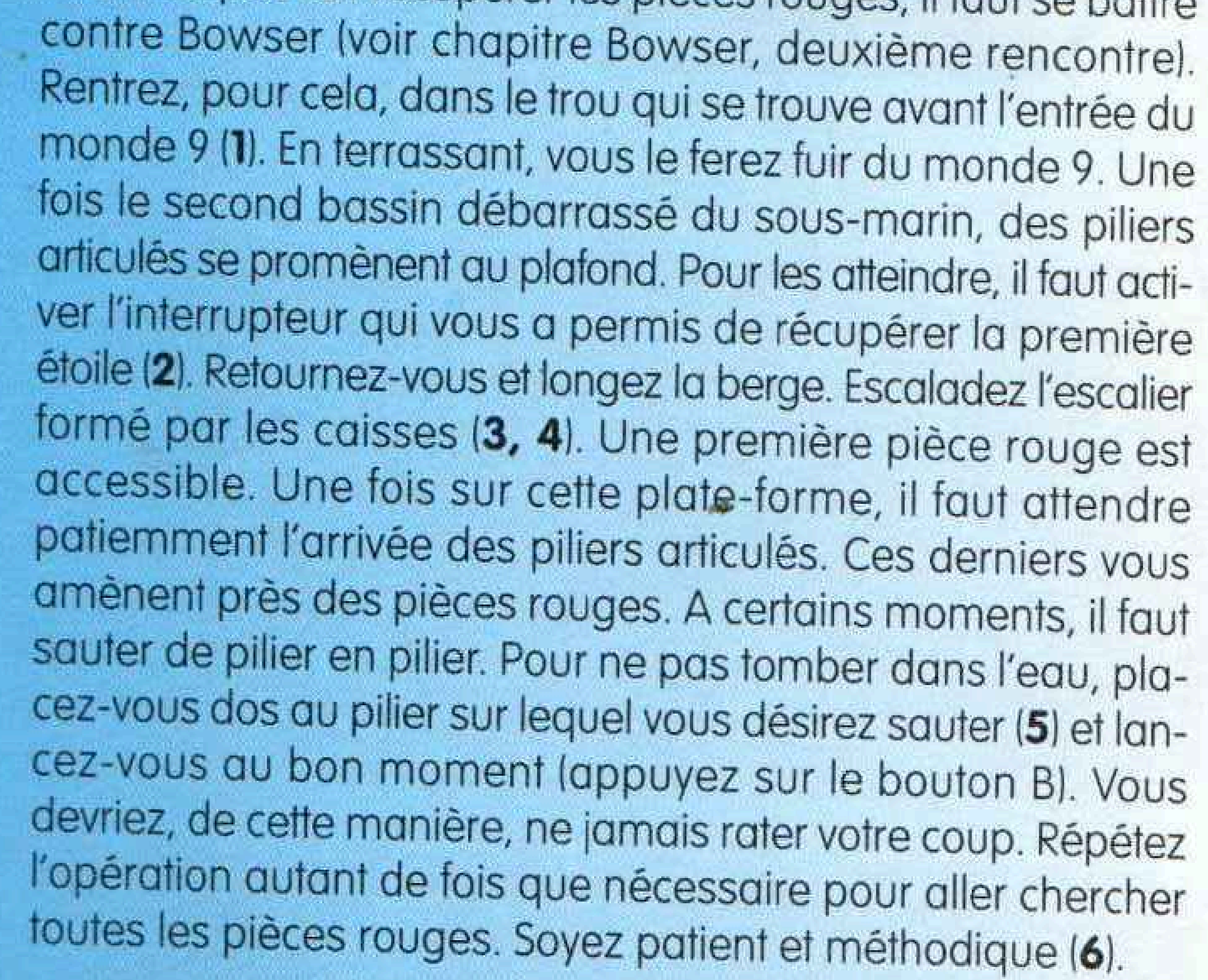
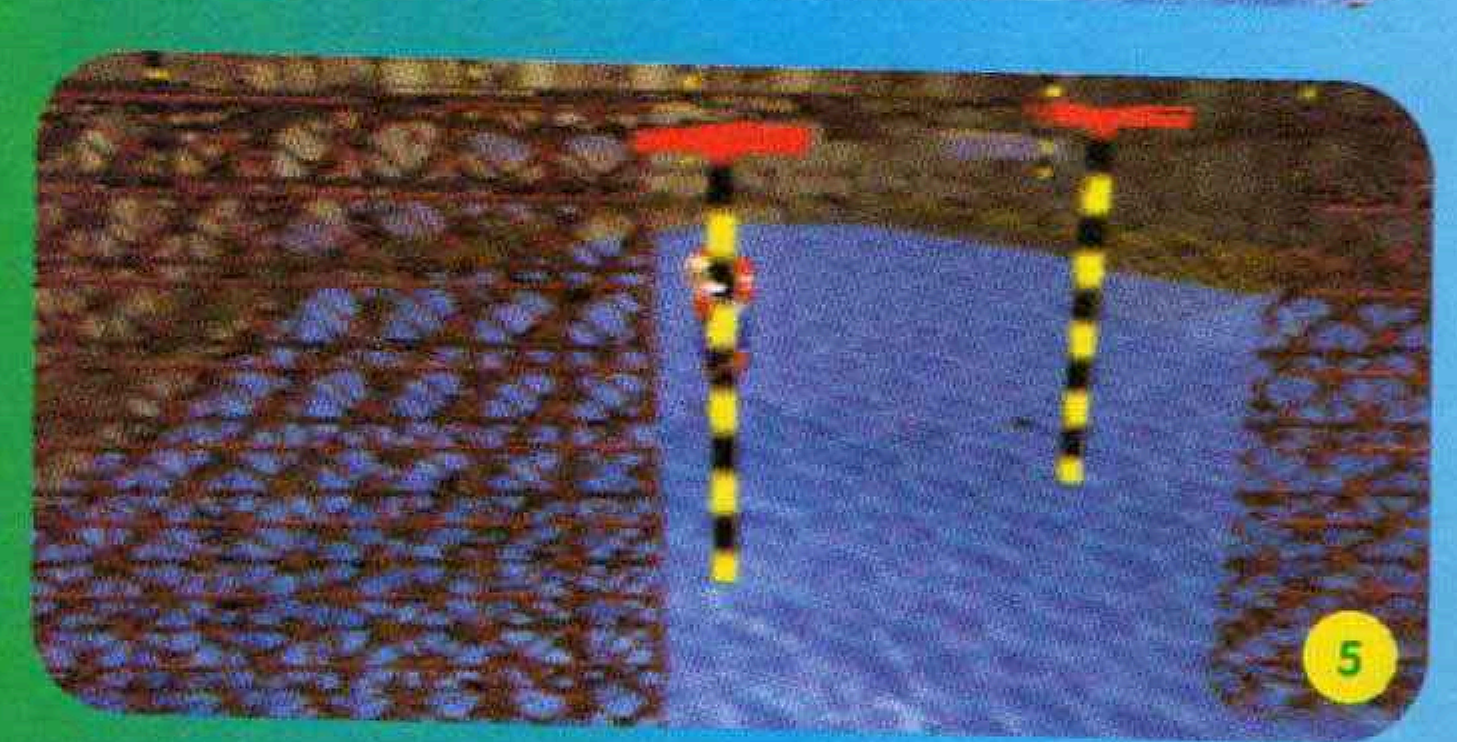
Il s'agit d'ouvrir les coffres dans l'ordre indiqué sur la photo. Ces caisses se trouvent dans le premier bassin. Prenez garde au courant qui vous entraîne au milieu du geyser. Ce dernier vous aspire. Pas de grosses difficultés mis à part le courant.

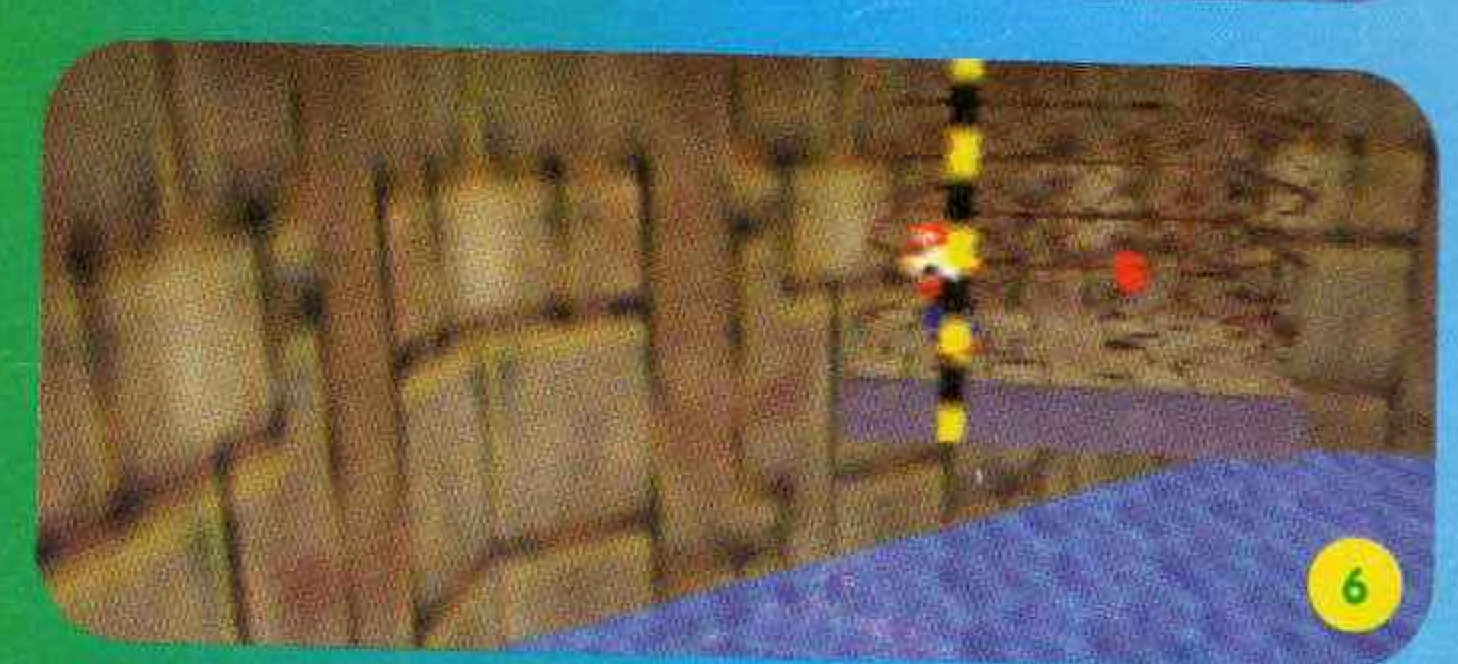


3 Ramassez les huit pièces rouges


Avant de pouvoir récupérer les pièces rouges, il faut se battre contre Bowser (voir chapitre Bowser, deuxième rencontre). Rentrez, pour cela, dans le trou qui se trouve avant l'entrée du monde 9 (**1**). En terrassant, vous le ferez fuir du monde 9. Une fois le second bassin débarrassé du sous-marin, des piliers articulés se promènent au plafond. Pour les atteindre, il faut activer l'interrupteur qui vous a permis de récupérer la première étoile (**2**). Retournez-vous et longez la berge. Escaladez l'escalier formé par les caisses (**3, 4**). Une première pièce rouge est accessible. Une fois sur cette plate-forme, il faut attendre patiemment l'arrivée des piliers articulés. Ces derniers vous amènent près des pièces rouges. A certains moments, il faut sauter de pilier en pilier. Pour ne pas tomber dans l'eau, placez-vous dos au pilier sur lequel vous désirez sauter (**5**) et lancez-vous au bon moment (appuyez sur le bouton B). Vous devriez, de cette manière, ne jamais rater votre coup. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour aller chercher toutes les pièces rouges. Soyez patient et méthodique (**6**).



4

Nagez vers le geyser du second bassin (**1**). Placez-vous le plus au centre possible et nagez légèrement vers le haut (en restant toujours au centre du geyser). Les anneaux qui montent à la surface vont vous entourer (**2**). Au bout de cinq anneaux, la quatrième étoile apparaît au centre du geyser. Pour pouvoir la récupérer, il faut aller chercher la casquette de métal (**3**) qui se trouve au bout de la berge, derrière les grilles rouges (quelques doubles sauts suffisent pour les atteindre). Une fois la casquette sur la tête, plongez de nouveau dans le bassin et dirigez-vous vers l'étoile (**4**). No problemo !





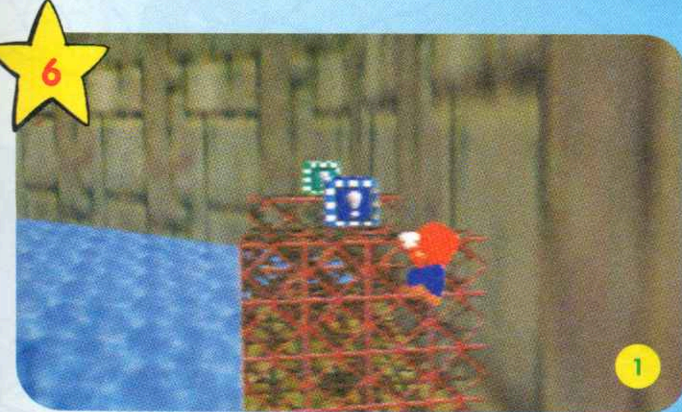



De la même manière que pour la quatrième étoile, il faut passer à travers les anneaux que sème la raie manta derrière elle (cette raie nage dans le premier bassin). Attendez patiemment qu'elle en lâche trois pour commencer à la poursuivre à la nage (**1**). Rentrez dans cinq anneaux à la suite et l'étoile apparaîtra (**2**).







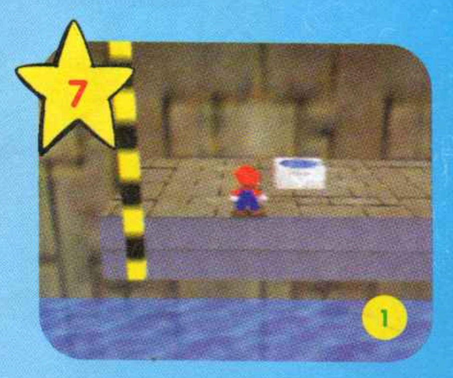


Dirigez-vous vers le deuxième bassin et allez chercher la casquette d'invulnérabilité ainsi que la casquette métal (**1**). Plongez ensuite et marchez vers le geyser. Une grille rouge abrite la sixième étoile (**2**). A l'aide de la casquette d'invulnérabilité, vous pourrez passer à travers la grille et prendre l'étoile (**3**).





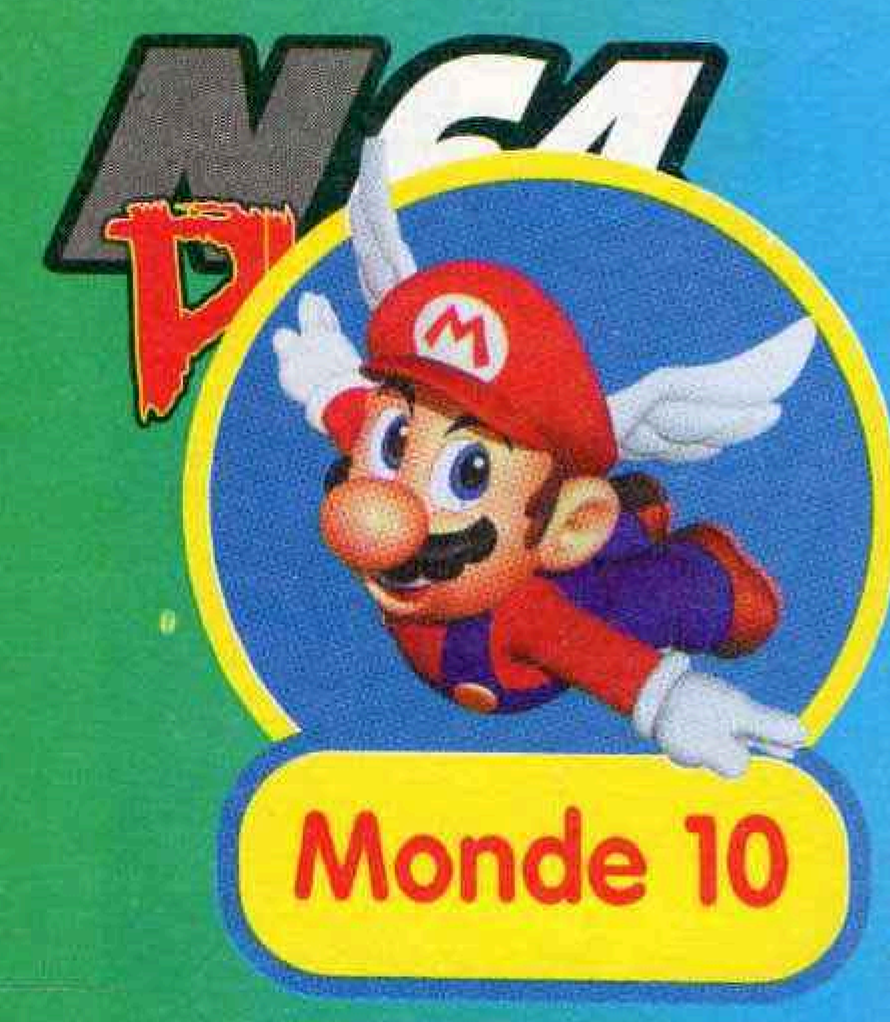
Trente-sept pièces vous attendent dans le premier bassin. Elle ne sont pas bien difficiles à récupérer. Prenez garde tout de même au tourbillon qui se trouve au centre. Le courant est assez fort. Pour compléter les cent étoiles, il vous faudra récupérer toutes les pièces rouges. Sur le chemin de cette récolte se trouve un interrupteur bleu (**1**). Explosez-le à l'aide de l'attaque rodéo pour prendre trente pièces supplémentaires (**2**). Au fond du second bassin se trouve une carapace (**3**). Elle pourra vous être utile pour ramasser les pièces du fond. Prenez garde au courant très fort qui vous attire en dehors de ce monde. Une petite série de pièces jaunes se trouvent juste à côté de ce courant, aussi soyez très prudent et n'allez les récupérer que vers la fin (ou alors, au contraire, avant d'avoir amassé beaucoup de pièces afin d'être débarrassé de ce passage délicat).











Chez le roi des neiges

Deuxième promenade dans un monde enneigé. Attention, ne restez pas dans l'eau. Elle est tellement froide que vous y perdrez de l'énergie. Prudence et suivez bien nos conseils.

1

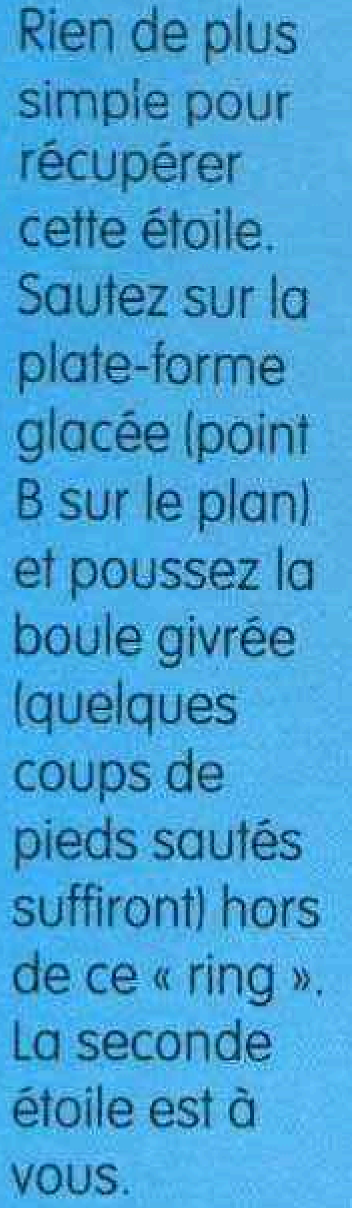






Dirigez-vous au point A (**1**). Effectuez un triple saut au-dessus des morceaux de glace. Sur le pont gelé, placez-vous derrière le pingouin (**2**) et suivez-le. Attention, à la moindre erreur vous serez soufflé (si cela arrive, n'oubliez pas d'aller rechercher votre casquette). L'étoile se trouve au sommet.

2



Rien de plus simple pour récupérer cette étoile. Sautez sur la plate-forme glacée (point B sur le plan) et poussez la boule givrée (quelques coups de pieds sautés suffiront) hors de ce « ring ». La seconde étoile est à vous.

3





Rentrez dans la maison de glace, comme indiqué sur la photo (**1**). Avancez un peu puis faites une pirouette arrière (bouton Z enfoncé puis bouton A). Sautez une fois de plus pour aller sur le toit (**2**). Sautez de nouveau dans le trou, vous tomberez droit sur la troisième étoile (**3**).

4



Rendez-vous au point A (voir plan). Ici, prenez de l'élan et sautez sur la tête de la première fleur. Vous prendrez de l'altitude, dirigez-vous vers le point C (**1** et **2**). Explosez le bloc jaune à gauche (**3**), la quatrième étoile s'y niche (**4**).

5 Ramassez les huit pièces rouges

De la même manière que pour la quatrième étoile, rendez-vous au point A, puis au point C (voir plan). Détruisez le bloc de droite et grimpez sur la carapace verte (**1**). Remontez la corniche vers le point E pour prendre les quatre premières pièces rouges. Dirigez-vous ensuite sous la plate-forme glacée (point B sur le plan). Vous surferez sans danger (**2**) et pourrez prendre deux autres pièces rouges.



1



2



3

6



1



2



3



4



5



6

Allez de nouveau chercher la carapace verte. Grimpez sur la base du gros bonhomme de neige (**1**). Pour y arriver sans problème, servez-vous de l'arête de la base. Une fois en haut, sautez au-dessus de la barrière et débarrassez-vous de la carapace (bouton Z). Rampez pour rentrer dans l'igloo. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le bloc bleu. Il est protégé par des murs de glace mais vous pouvez escalader les murs sans problème (**4**). A l'aide de la casquette d'invulnérabilité, vous pourrez traverser les murs de glace et atteindre l'étoile. N'oubliez pas, au passage, de parler à la bombe pour ouvrir l'accès au canon (**6**).

7



Dégommez les grenouilles porte-monnaies. Ces petites vicieuses se font passer pour de simples pièces pour vous attirer puis vous sautent dessus. N'oubliez ni les fleurs (elles livrent chacune trois étoiles) ni les pièces rouges.



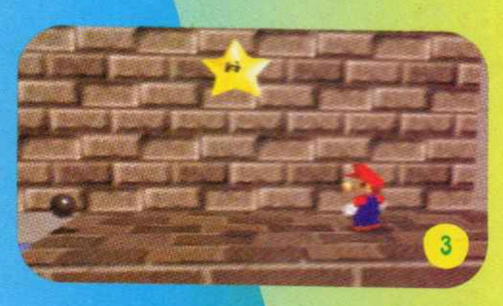
Trempé-séché



Les passages deviennent maintenant très techniques. Voici comment se compose ce niveau « humide ». Cinq « interrupteurs » permettent de faire varier le niveau de l'eau. Voici les interrupteurs en photos. Ils sont repérés sur le plan. Notez que vous pouvez définir le niveau de l'eau dès l'entrée dans le monde en sautant plus ou moins haut sur le tableau.







Sautez sur la plate-forme bordée d'une barrière (point A sur le plan). Activez ensuite l'interrupteur (**1**). Des blocs apparaîtront vous permettant d'accéder à l'interrupteur « Eau niveau 4 ». Vous pourrez atteindre la plate-forme de brique rouge (**2**). Vous allez vous retrouver devant de petites plates-formes fléchées. Grimpez sur elles. Ces plates-formes se déplaceront toutes seules dès que vous serez dessus et vous conduiront à la première étoile (**3**).

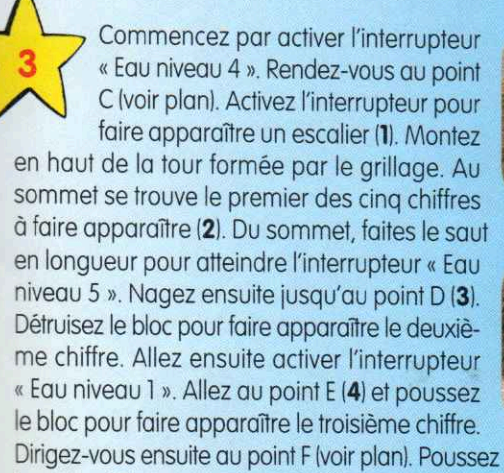




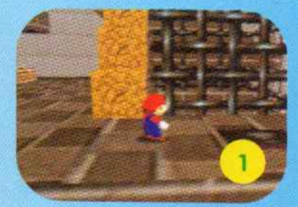




Activez l'interrupteur « Eau niveau 4 ». Poussez la caisse du point B (voir plan) de façon à avoir accès aux plates-formes supérieures (**1**) (ou grimpez sur la tour de grillage et faites un saut en longueur - voir point G sur le plan). Vous vous trouverez confronté à une boule. Attrapez-la et jetez-la au sol. Montez ensuite sur la passerelle de bois (**2**). En quelques sauts, vous atteindrez la plate-forme où se trouve un bloc jaune (**3**). Ce bloc contient la seconde étoile (**4**).



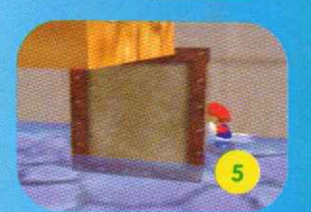
Commencez par activer l'interrupteur « Eau niveau 4 ». Rendez-vous au point C (voir plan). Activez l'interrupteur pour faire apparaître un escalier (**1**). Montez en haut de la tour formée par le grillage. Au sommet se trouve le premier des cinq chiffres à faire apparaître (**2**). Du sommet, faites le saut en longueur pour atteindre l'interrupteur « Eau niveau 5 ». Nagez ensuite jusqu'au point D (**3**). Détruisez le bloc pour faire apparaître le deuxième chiffre. Allez ensuite activer l'interrupteur « Eau niveau 1 ». Allez au point E (**4**) et poussez le bloc pour faire apparaître le troisième chiffre. Dirigez-vous ensuite au point F (voir plan). Poussez la caisse (**5**). Le quatrième chiffre apparaît. Continuez à pousser la caisse sous l'ombre du bloc jaune. Montez sur la caisse et détruisez le bloc (**6**). L'étoile apparaît au point A. Retournez activer l'interrupteur « Eau niveau 3 » pour pouvoir attraper l'étoile.



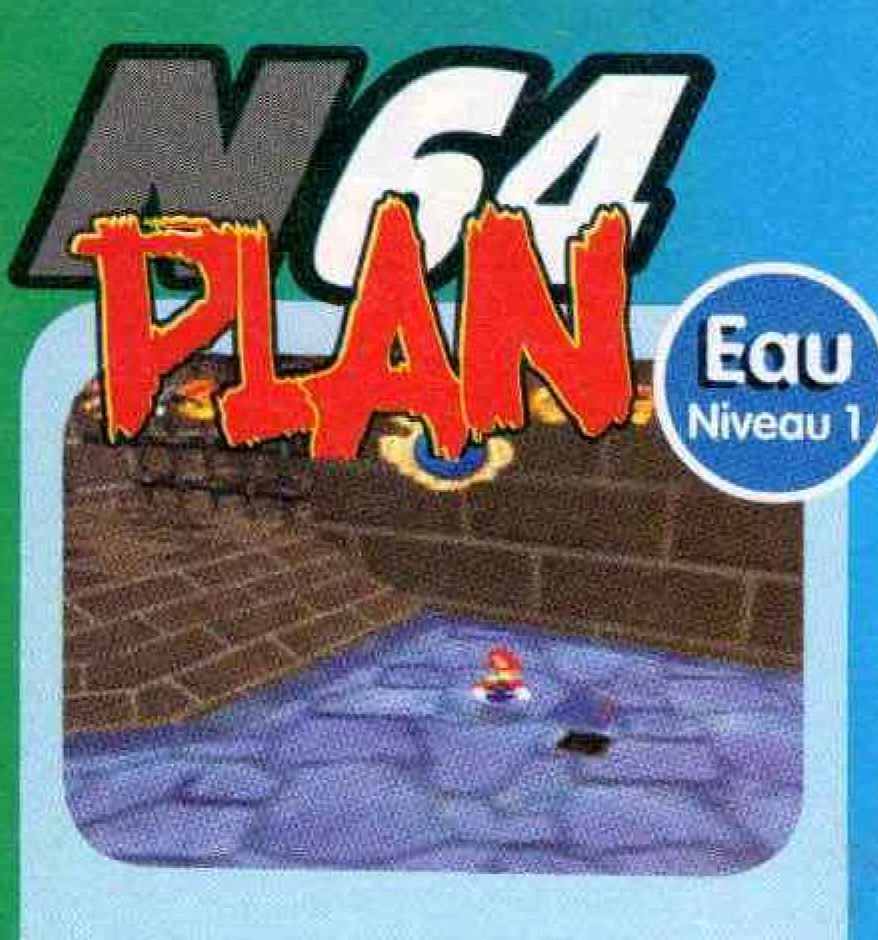












Passez sur l'interrupteur pour faire baisser le niveau au maximum.





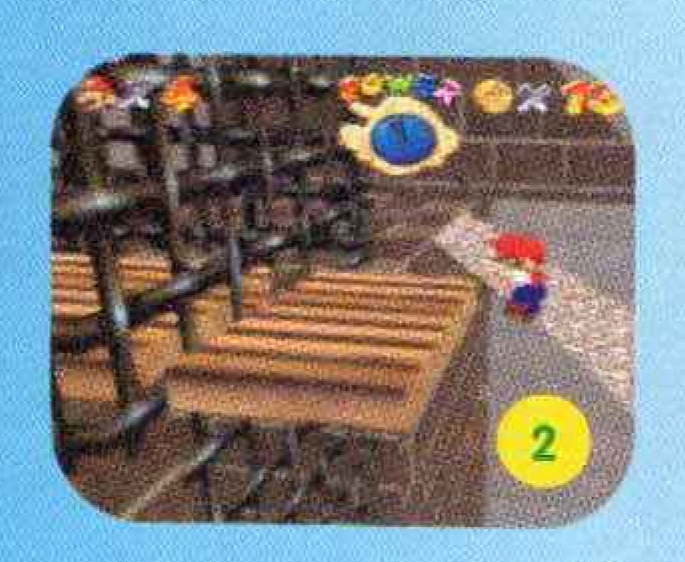


Le monde n'est pas complètement immergé. Certaines plates-formes sont accessibles à la nage.



Le niveau est quasiment rempli d'eau. Avec ce niveau d'eau, vous pourrez atteindre le canon.







Allez activer l'interrupteur « Eau niveau 1 » pour vider le monde de toute son eau. Au passage, détruisez le bloc qui se trouve non loin de cet interrupteur. A l'aide des monstres-pelles (**1**), faites-vous propulser jusqu'à la tour de grillage. Activez l'interrupteur qui fait apparaître l'escalier et montez au sommet de la tour. Descendez ensuite par l'ascenseur (**2**) et sautez pour atteindre le sol avant lui. Engouffrez-vous dans la cage et placez-vous afin d'effectuer une pirouette arrière pour atterrir sur l'ascenseur. Il remonte au bout de quelques secondes et vous amène à la quatrième étoile (**3**).

5 Ramassez les huit pièces rouges



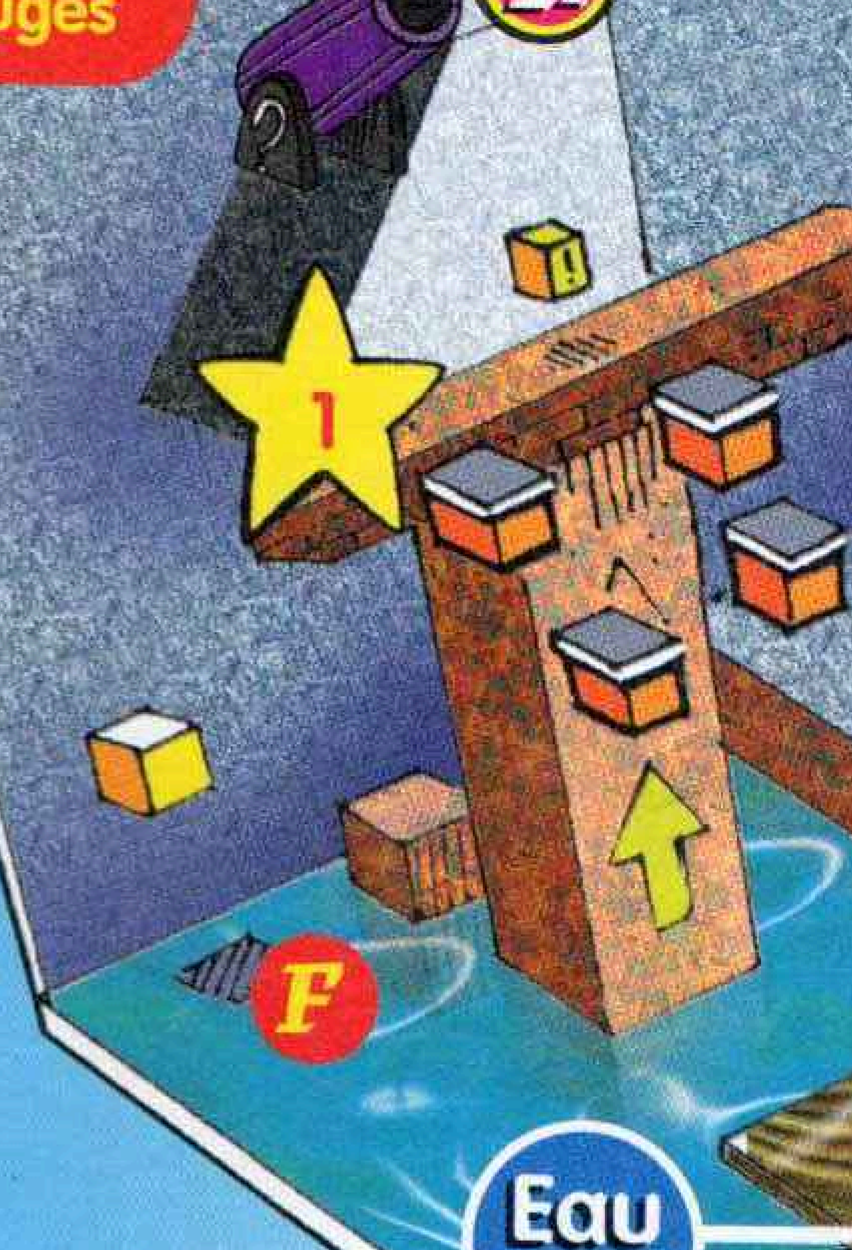














Activez l'interrupteur « Eau niveau 5 ». Nagez jusqu'à la petite plate-forme de bois (**1**). Faites un triple saut pour atteindre la plate-forme qui se trouve en face (**2**). Parlez à la bombe pour utiliser le canon. Rendez-vous à la nage près de la plate-forme où se trouve le canon (voir plan). Dirigez-le dans le coin du monde où se trouve le gigantesque grillage. Vous allez nager dans un couloir et vous découvrirez la ville engloutie (**4**). Activez l'interrupteur (**5**) pour faire baisser le niveau de l'eau. Il faut ensuite détruire la quasi-totalité des caisses qui contiennent les pièces rouges. Quatre d'entre elles sont sur les toits. Pour les atteindre, il faut maîtriser le rebond sur les murs . De la technique et une bonne dose de patience seront nécessaires. Entraînez-vous !







Lorsque vous êtes en haut de cette plate-forme, un saut en longueur vous permet d'atteindre directement la plate-forme d'en face, vous permettant d'avoir accès à l'interrupteur qui remplit le monde d'eau au maximum. Ceci vous évitera de grimper par un grand nombre de plates-formes.

Activez l'interrupteur « Eau niveau 1 » pour enclencher le bloc bleu et ramassez les pièces bleues (**1 & 2**). N'oubliez pas les blocs jaunes (**3**), ils contiennent de nombreuses pièces. La récolte des pièces rouges sera aussi de nouveau nécessaire. N'oubliez pas de bien nettoyer le monde avant d'aller dans la ville engloutie.

Rendez-vous dans la ville engloutie. Faites baisser le niveau de l'eau. Allez chercher la casquette d'invulnérabilité (**1**). Vous pourrez passer à travers les murs gris (**2**) ainsi qu'à travers la grille (**3**). Rebondissez ensuite entre la grille et le mur pour atteindre la plate-forme où trône la sixième étoile.



Trop haute montagne

Il y a deux manières d'escalader cette montagne. L'une est « facile » si vous maîtrisez le saut rebond. L'autre, plus ardue mais plus spectaculaire consiste à traverser le tronc d'arbre qui tourne dès que vous mettez le pied dessus. Avancez un peu en courant et faites un saut en longueur bien placé pour atteindre le point A (voir plan). Pas facile, mais avec de l'entraînement...

1



Après les champignons (point B), tournez sur votre gauche (**1**) et escaladez les quelques plates-formes pour vous retrouver au point C. Continuez votre « grimpette ». Utilisez un saut en longueur pour passer le petit précipice (**2**). Prenez garde au nuage qui vous attend juste derrière (**3**), il pourrait vous souffler et vous en faire perdre votre casquette. Marchez prudemment sur la corniche suspendue (**4**). La première étoile vous attend sur le sommet (**5**).







2

Il faut remonter au sommet de la montagne. Un petit singe vous attend (**1**). Coincez-le et attrapez-le (bouton B). Si vous acceptez son marché, il vous obtiendra la seconde étoile (**2 & 3**).



3

Ramassez les huit pièces rouges



Quatre pièces rouges vous attendent sur les champignons se trouvant proches du point B (**1**). Les autres pièces rouges se trouvent sur les plates-formes que vous avez sûrement escaladé pour aller chercher la première étoile (**2 & 3**). Pour aller sur le champignon où apparaît l'étoile, faites un saut en longueur comme indiqué sur la photo (**4**).



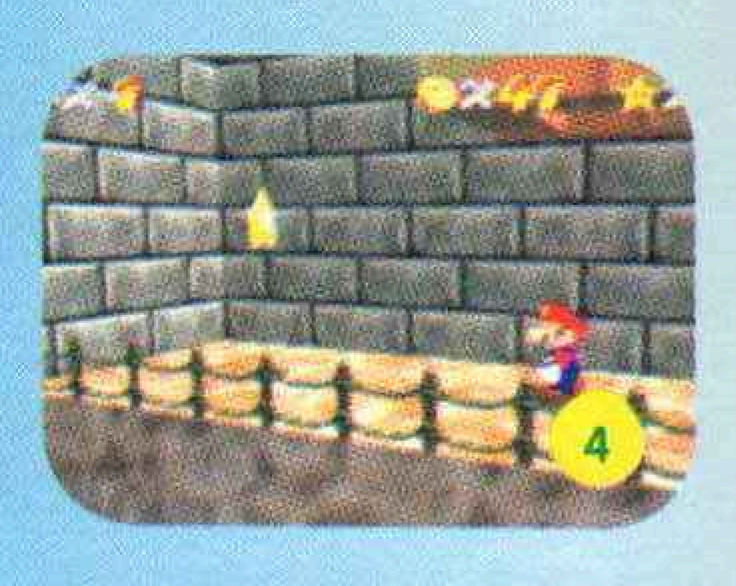





SUPER MARIO 64
5
1
4
3
2
6
!
E
D
C
B
A
F
T1
T2







Rendez-vous au point D (voir plan). Il se trouve juste après le nuage. Examinez bien le pan de mur à gauche, juste après avoir dépassé le nuage : c'est un passage qui vous mène sur une piste glissante. Mais, attention, il y a un endroit où vous devrez tourner vivement à droite (**2**)… La quatrième étoile est au bout de la course.



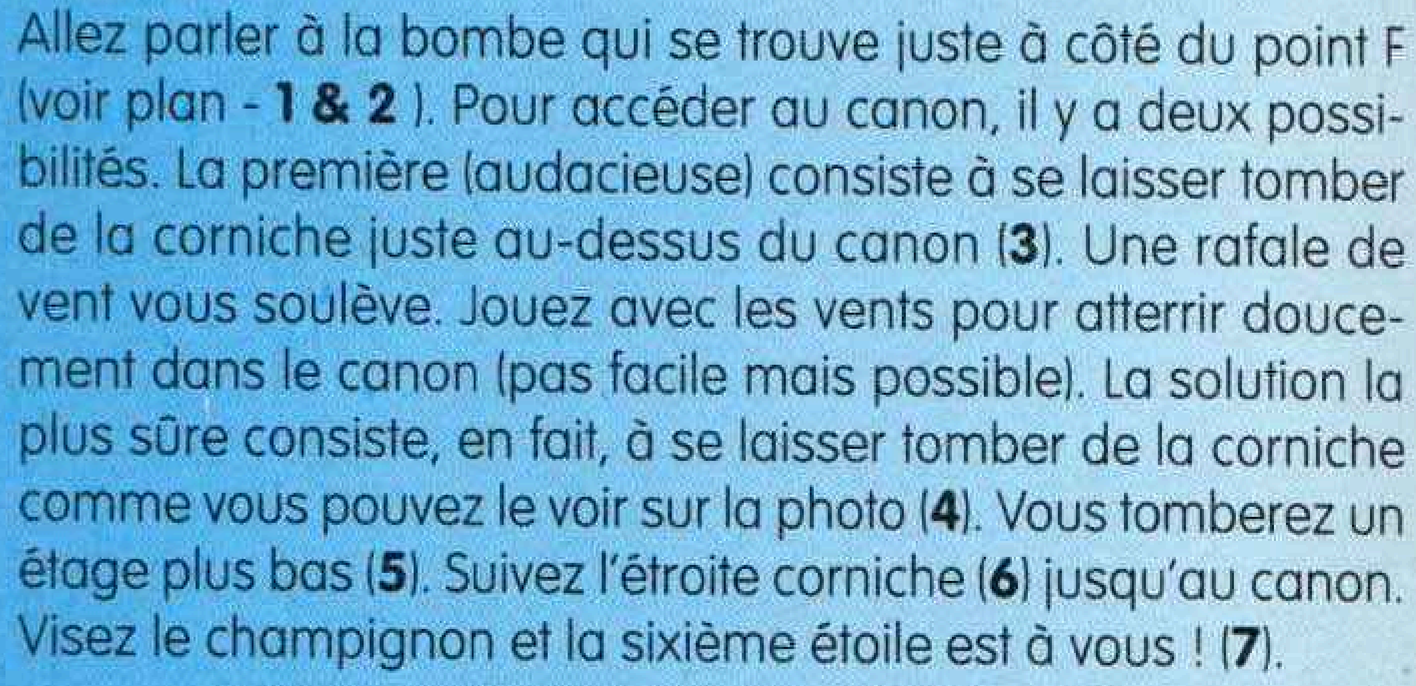


Activez l'interrupteur qui se trouve non loin du sommet (**1**). Puis allez sur la corniche au point E (voir plan). Faites un saut en longueur vers la cascade. Vous devriez rebondir sur une petite caisse et atterrir sous la cascade où la cinquième étoile se cache.









Allez parler à la bombe qui se trouve juste à côté du point F (voir plan - **1 & 2**). Pour accéder au canon, il y a deux possibilités. La première (audacieuse) consiste à se laisser tomber de la corniche juste au-dessus du canon (**3**). Une rafale de vent vous soulève. Jouez avec les vents pour atterrir doucement dans le canon (pas facile mais possible). La solution la plus sûre consiste, en fait, à se laisser tomber de la corniche comme vous pouvez le voir sur la photo (**4**). Vous tomberez un étage plus bas (**5**). Suivez l'étroite corniche (**6**) jusqu'au canon. Visez le champignon et la sixième étoile est à vous ! (**7**).



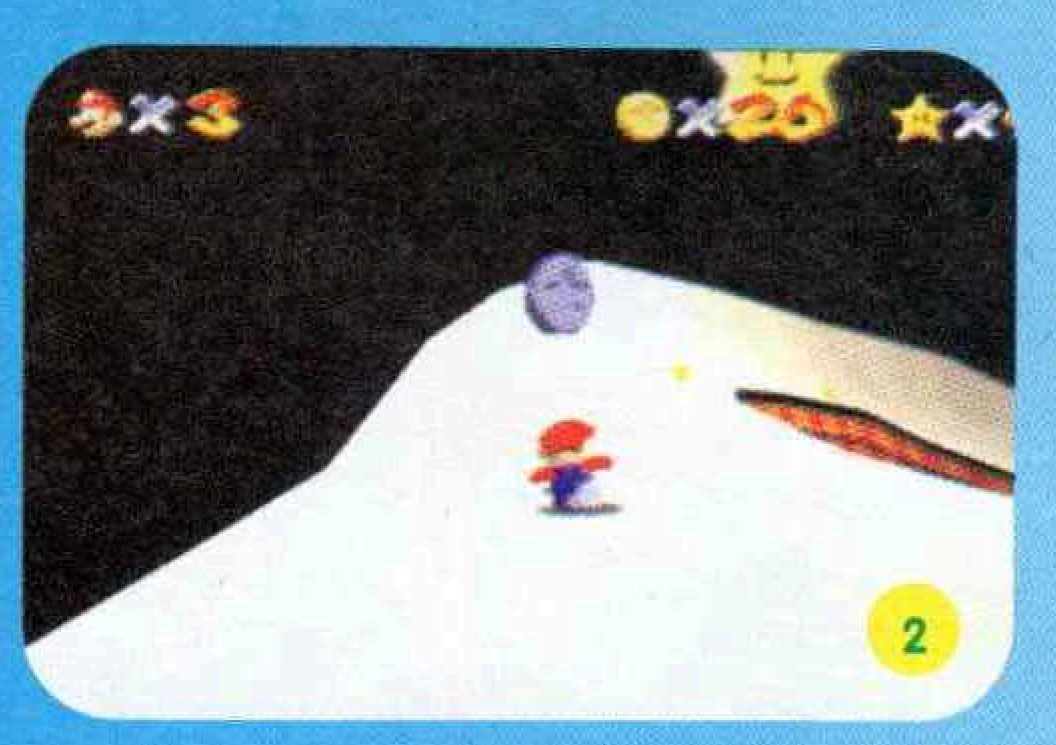












Ne négligez aucune pièce jaune (**1**), aucun bloc jaune et surtout passez dans le passage que vous avez emprunté pour chercher la quatrième étoile. Des pièces bleues se trouvent dans la descente (**2**).



Ile Grands-Petits



Ce niveau est très particulier, puisque selon le tableau par lequel on y pénètre, on dirige un Mario géant ou un Mario minuscule. Pour transformer la taille de Mario, il faut s'engouffrer dans un tuyau vert.

1





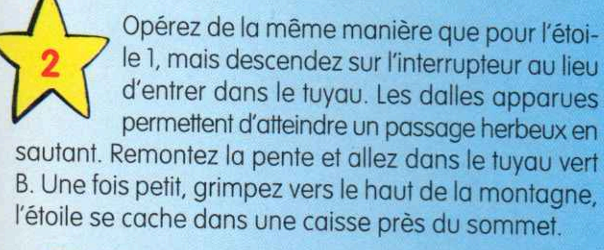
Entrez par la gauche pour être gros. Effectuez deux sauts en longueur en évitant de tomber dans l'eau pour atteindre le gros tuyau vert A (voir plan). Sautez dans ce dernier, et lorsque Mario est petit, exterminez les cinq plantes carnivores qui sortent du sol pour faire apparaître l'étoile.

2

Opérez de la même manière que pour l'étoile 1, mais descendez sur l'interrupteur au lieu d'entrer dans le tuyau. Les dalles apparues permettent d'atteindre un passage herbeux en sautant. Remontez la pente et allez dans le tuyau vert B. Une fois petit, grimpez vers le haut de la montagne, l'étoile se cache dans une caisse près du sommet.





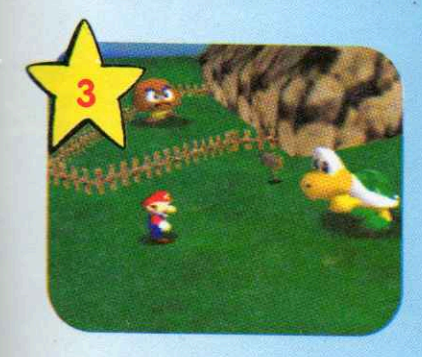








3







Comme pour l'étoile 2, mais après être entré dans le tuyau B, allez en contrebas où vous attend une tortue à qui il faut parler pour lui faire la course. Pour gagner du temps lors de la course, faites des sauts en longueur, sauf sur la passerelle en bois où une tempête vous ferait tomber. La victoire rapporte une étoile.



Tout en étant gros Mario, il faut passer par les cinq endroits indiqués sur le plan (il s'agit de cinq trous) pour faire apparaître des chiffres. Une étoile se dévoile alors. Vous pourrez l'atteindre en marchant sur l'interrupteur qui fait apparaître des dalles temporaires.

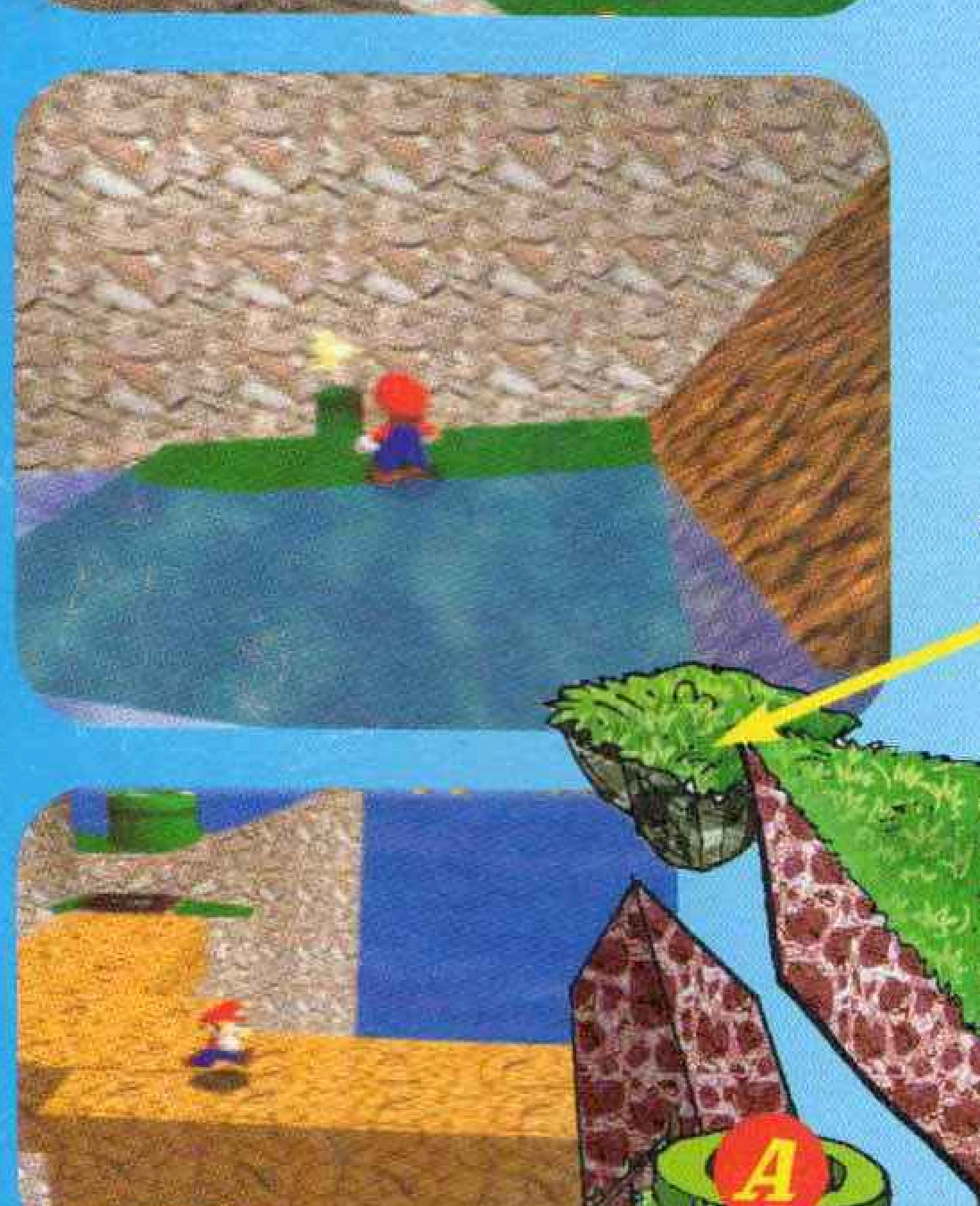














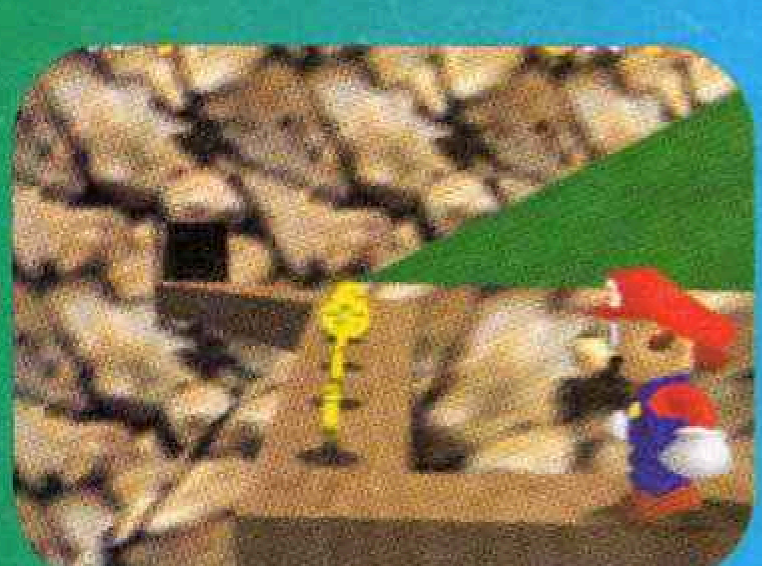
5 Ramassez les huit pièces rouges

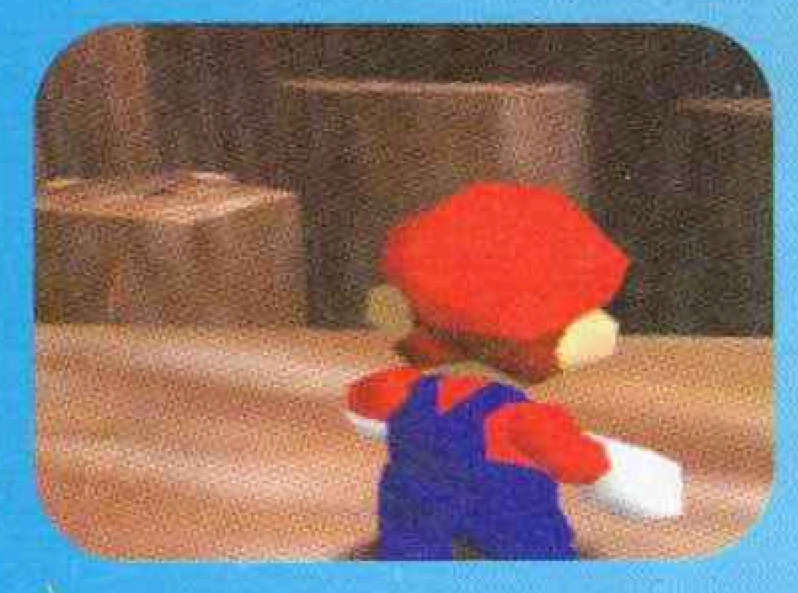
Après avoir ouvert le canon en parlant à la bombe rose en étant gros Mario, allez au canon avec petit Mario. Positionnez-le comme indiqué sur la photo pour atterrir dans l'arbre. Entrez dans la montagne en franchissant prudemment le pont de bois. Ramassez les huit pièces rouges. Après avoir pris les cinq premières, sautez sur la plate-forme de gauche puis, en effectuant un rebond sur le mur du fond, sautez sur la plate-forme haute. Une manœuvre similaire permet d'attraper la dernière pièce située au-dessus de l'ombre de l'étoile.





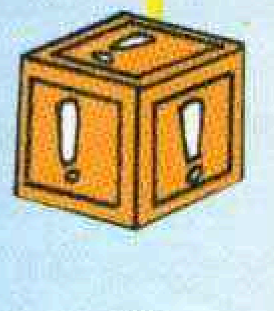














Allez dans la marre, en haut de la montagne, en étant gros Mario et faites une attaque Rodéo pour vider l'eau. Passez dans le tuyau vert, en bas de la montagne, et remontez vous engouffrer dans le trou du sommet. Sautez à trois reprises sur la tête de la chenille pour lui faire cracher une étoile.

1 À 5
Trajet pour l'étoile 4

Ramassez 100 pièces jaunes. La clé de la réussite pour cette étoile consiste à tuer les Goombas en faisant une attaque Rodéo (saut puis gâchette), lorsque Mario est petit, afin d'obtenir une pièce bleue au lieu d'une jaune. Ensuite, nettoyez simplement le niveau des ennemis. Les deux tortues valent aussi une pièce bleue. N'oubliez ni le trajet de la course contre la tortue ni les Goombas sur la zone de départ avec petit Mario. Au besoin, souvenez-vous que 26 pièces vous attendent dans la salle des pièces rouges.



Horloge Tic-Tac

On arrive dans un niveau particulièrement dangereux, tout en hauteur, où chaque faux mouvement peut précipiter le joueur dans le vide. A aborder calmement.

Rien ne sert de… il faut partir à l'heure



- De l'heure indiquée par l'horloge lorsqu'on y pénètre dépend la vitesse de mouvement des mécanismes. Seule l'aiguille des minutes à une importance : avant l'heure, ça va très vite, après l'heure lentement et à l'heure pile tout est arrêté.
- Si vous veniez à tomber d'une plate-forme élevée, éloignez-vous du centre du niveau dans votre chute, cela réduira vos chances de finir dans le vide.
- Les cubes pivotant : inutile de s'empresser à les enchaîner, car si un cube se met à pivoter, il suffit d'appuyer sur B pour ne pas tomber. Notez que les cubes s'affaissent légèrement avant de pivoter.

1



Entrez à une heure pile (horloge stoppée) et grimpez dans l'horloge par la gauche (selon la vue initiale et non du plan) jusqu'à tomber sur une étoile.

2







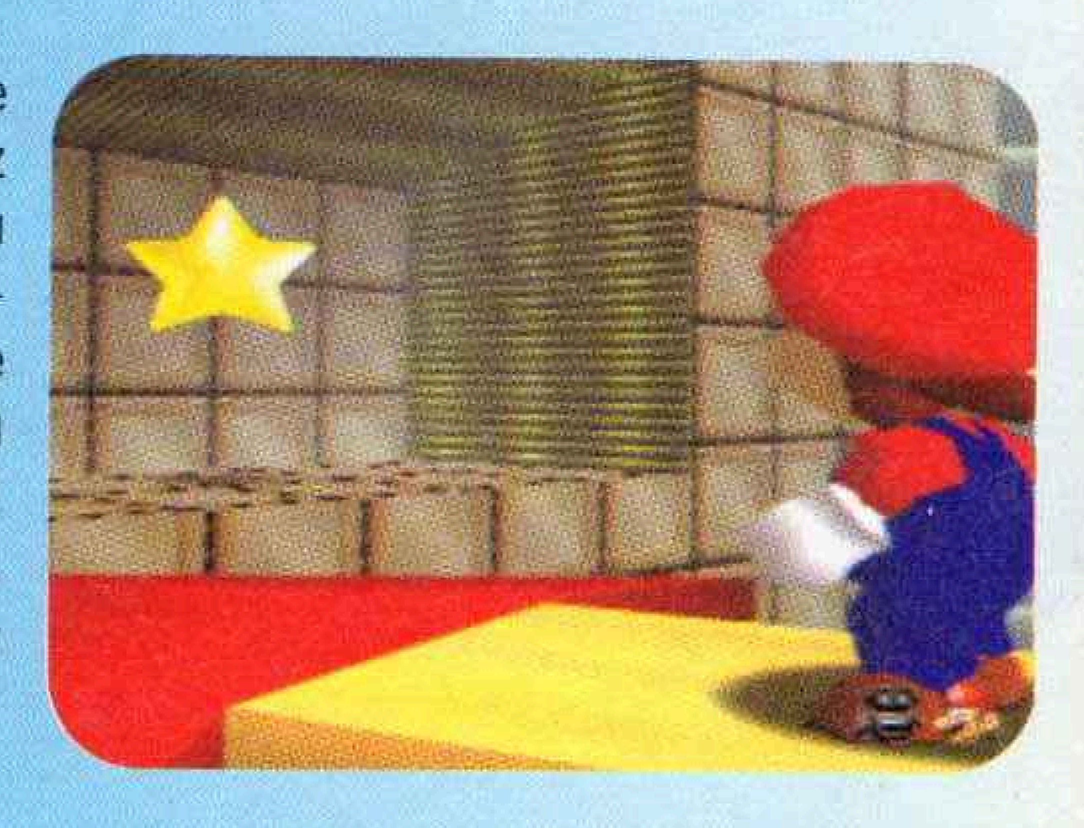


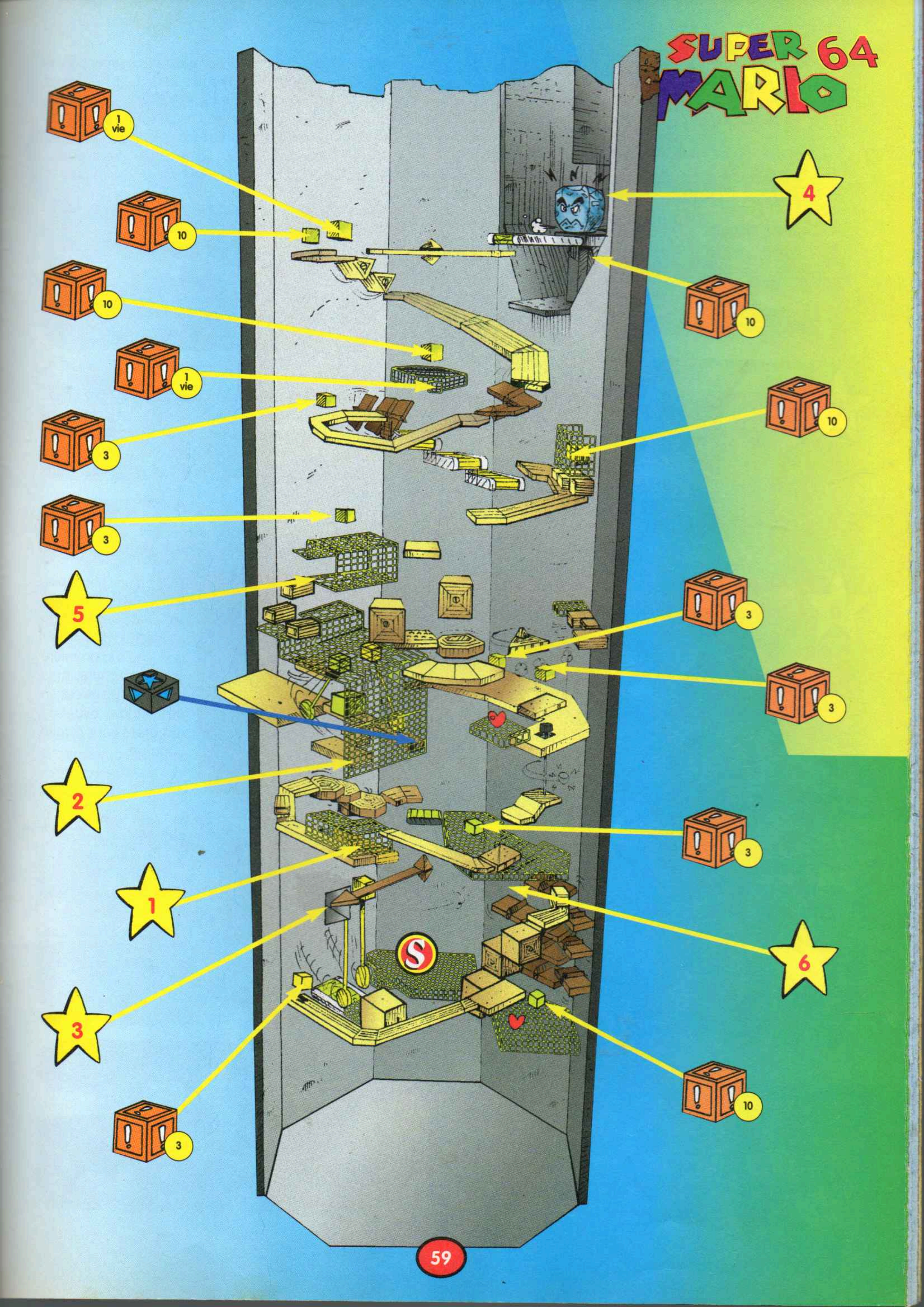
Comme pour l'étoile 1, mais au lieu d'entrer dans la cage, sautez dessus et continuez. Utilisez les sauts périlleux arrière pour plus de sécurité lorsqu'il faut gravir des plates-formes. Évitez le robot-pelle en courant puis atteignez l'étoile en sautant sur la plate-forme triangulaire.

3



N'entrez pas à une heure pile. Montez un peu par la gauche pour atteindre l'aiguille géante (dont la pointe est rouge). Grimpez dessus, elle vous emmènera à l'étoile.



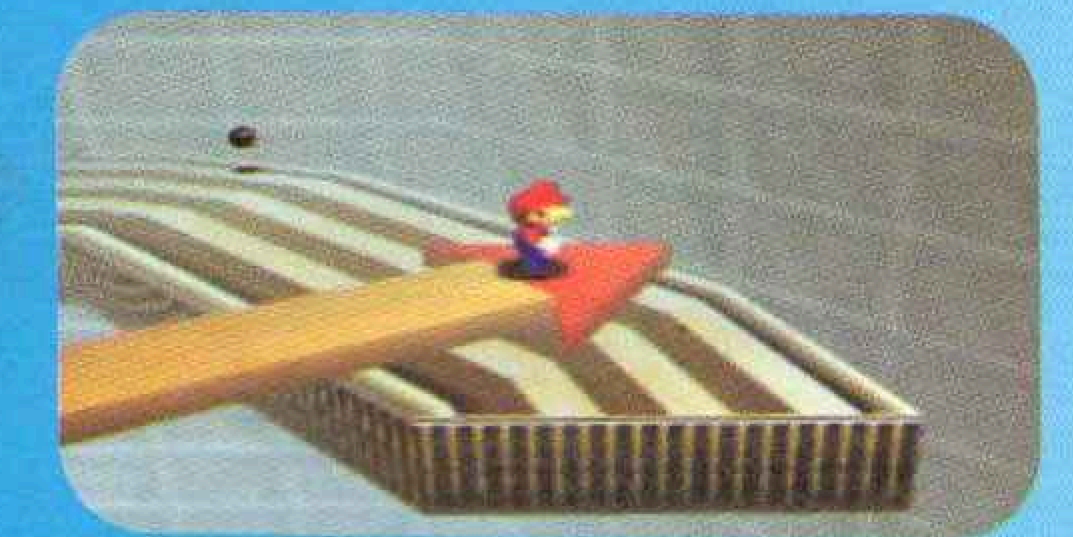

SUPER MARIO 64
1 vie
10
10
10
1 vie
3
3
10
4
5
3
3
2
3
1
6
3
10
S





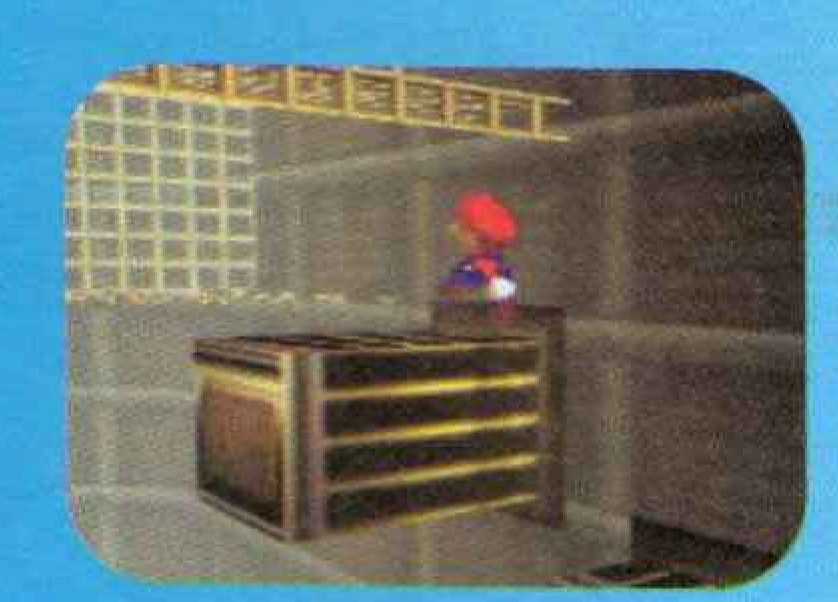
Entrez avec l'aiguille des minutes sur le 5. Puis, comme pour l'étoile 2, mais après avoir grimpé au poteau, continuez à monter au lieu d'aller vers le robot-pelle. Enchaînez les plates-formes dans l'ordre suivant : rectangulaire, triangulaire et circulaire. Continuez ensuite à monter par les cubes pivotants puis sautez sur le chemin, vers la gauche. Passez les poutres, les trois tapis roulants, puis les deux dalles pivotantes au bout du chemin (n'essayez pas de vous y arrêter). De même pour les triangles pivotants. Grimpez sur la grosse aiguille qui vous emmènera vers une grosse pierre bleue. Sautez-lui dessus par un saut périlleux arrière. L'étoile est bientôt à vous...











Comme pour l'étoile 4... mais dès que vous avez passé la plate-forme circulaire, continuez à droite (sans monter sur les cubes pivotants) jusqu'aux poutres qui sortent des murs. Montez sur celle qui est le plus à droite par un saut périlleux puis sur la plus haute et, enfin, allez dans la cage de l'étoile.

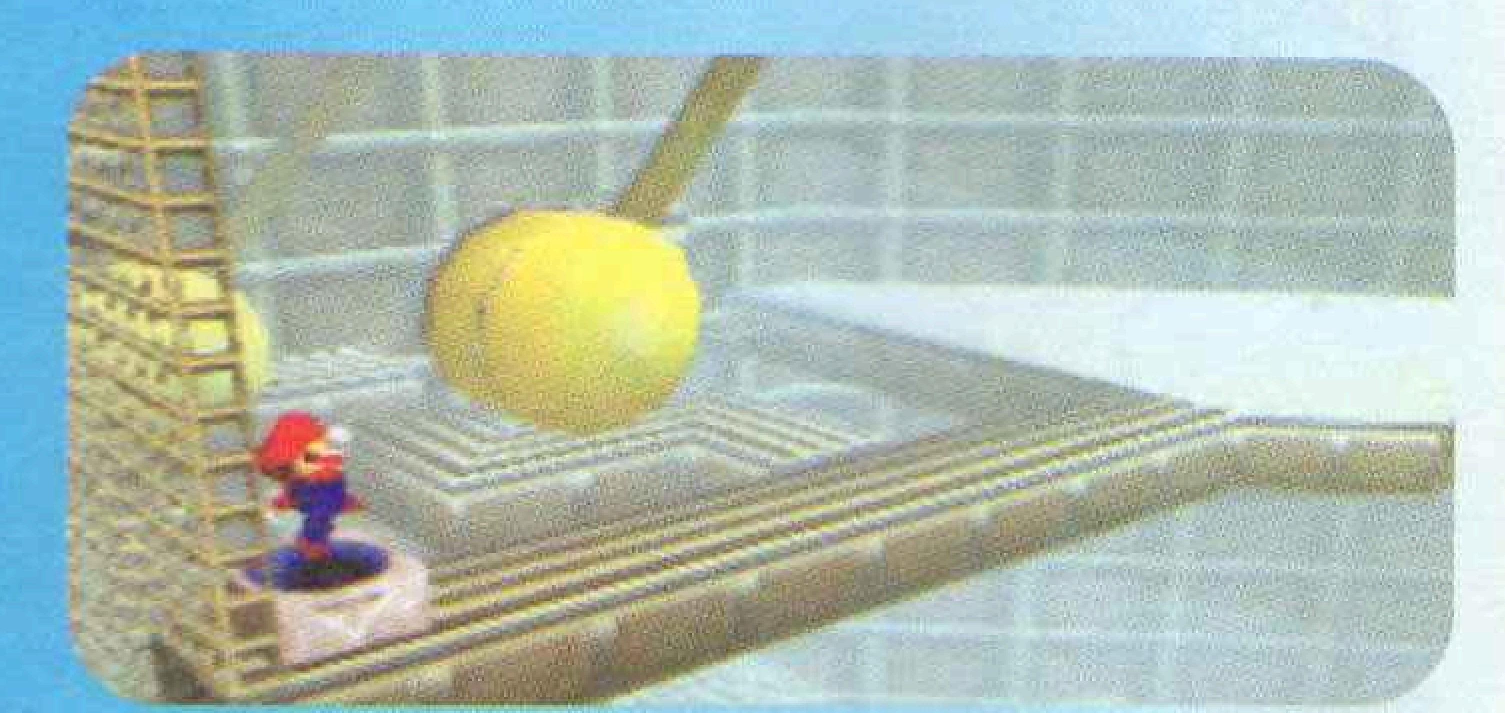
6 Ramassez les huit pièces rouges

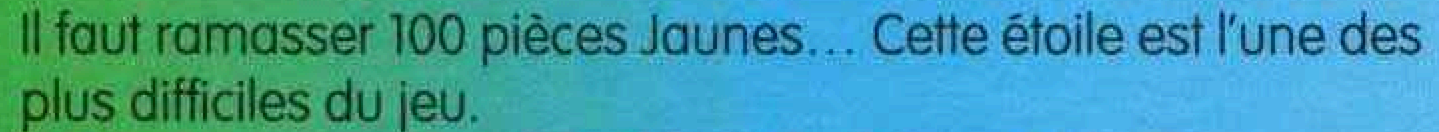




Entrez à une heure pile. Plutôt que de ramasser les pièces rouges en allant vers la droite, montez jusqu'à la première grosse aiguille, puis ramassez les pièces en descendant, avant de remonter pour l'étoile apparue.







Il faut ramasser 100 pièces Jaunes... Cette étoile est l'une des plus difficiles du jeu.
Le bouton bleu donne 7 pièces bleues, soit 35 pièces !
Et pour vous aider, nous vous indiquons sur le plan tous les blocs qu'il faut casser dans le niveau ainsi que le nombre de pièces (ou de vies) qu'ils contiennent...



Course Arc-en-ciel



Enfin le dernier monde ! Superbe, mais délicat... Les tapis volants suivent les arcs-en-ciel mais, à la différence des autres plates-formes mobiles, ils clignotent puis disparaissent si vous les abandonnez trop de temps.

1









Après le premier tapis volant, allez à droite en emprunter un autre. Arrivé au terme de la course de ce dernier, prenez celui de GAUCHE. A la suite des trois blocs bleus, il vous faudra sauter assez haut pour atteindre les trois barres en bois, puis sur la grosse poutre qui suit. L'étoile se trouve sur le bateau volant que vous pouvez dès lors atteindre en marchant.

2





Comme pour l'étoile 1, mais en empruntant le tapis de DROITE après le deuxième tapis. L'étoile est au bout de la course de ce tapis.



Attention !



Passez ces blocs de glace en faisant un saut périlleux arrière le plus tard possible.

3 Ramassez les huit pièces rouges

Ramassez les huit pièces rouges. Ce n'est pas très difficile. Il vous faudra utiliser le saut avec rebond sur le mur et le saut en longueur pour toutes les attraper.



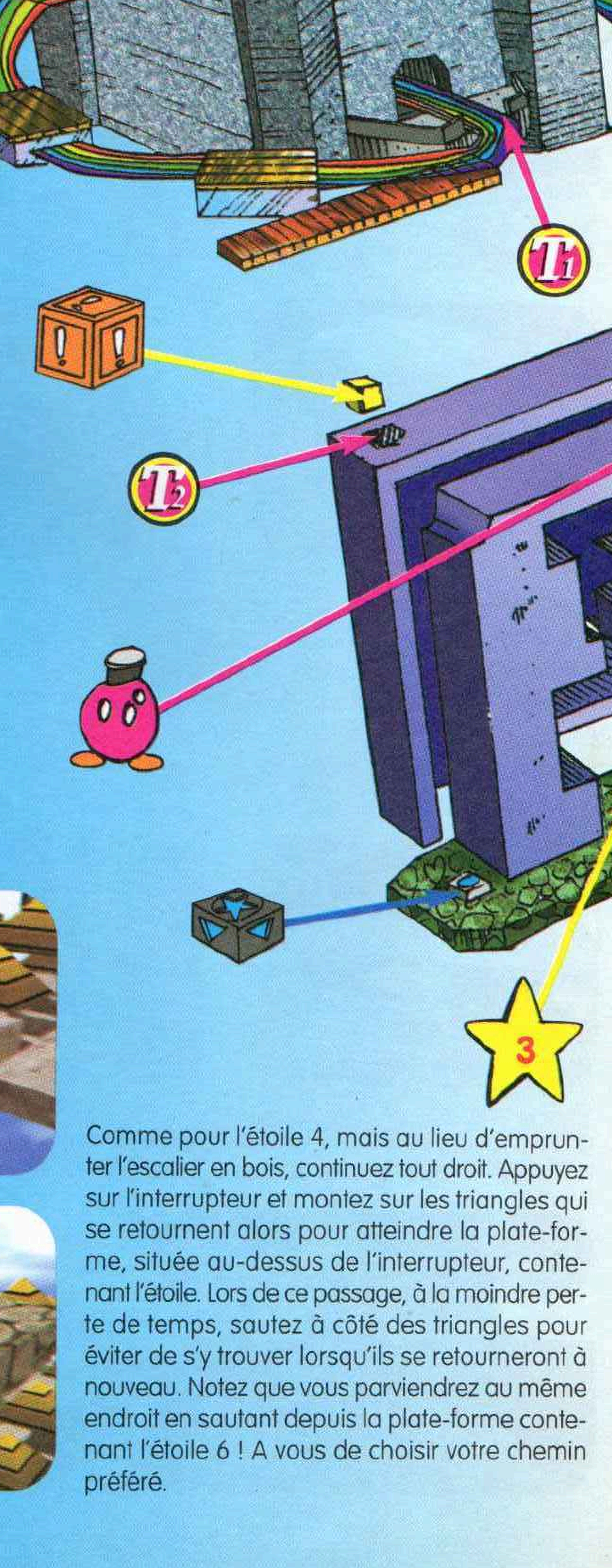




4

Descendez le poteau sur la gauche, après le premier tapis. Allez à gauche en passant par les deux balançoires et grimpez sur les supports en bois. Ils s'effondrent suffisamment lentement pour vous permettre de grimper par sauts périlleux arrière. Une fois la dalle mobile passée, grimpez l'étrange escalier en bois sur la gauche. Passez la balançoire pour atteindre l'étoile.

5



Comme pour l'étoile 4, mais au lieu d'emprunter l'escalier en bois, continuez tout droit. Appuyez sur l'interrupteur et montez sur les triangles qui se retournent alors pour atteindre la plate-forme, située au-dessus de l'interrupteur, contenant l'étoile. Lors de ce passage, à la moindre perte de temps, sautez à côté des triangles pour éviter de s'y trouver lorsqu'ils se retourneront à nouveau. Notez que vous parviendrez au même endroit en sautant depuis la plate-forme contenant l'étoile 6 ! A vous de choisir votre chemin préféré.



Pour obtenir cette étoile, il vous faut activer le canon : sur le bas de l'île aux pièces rouges, allez complètement à gauche. Mettez-vous au bord du vide, face au cœur. Courez et sautez au moment où vous marchez sur le cœur, puis enchaînez des rebonds sur les murs jusqu'à atteindre le haut de l'île. Parlez à la bombe rose, puis allez dans le bateau pirate comme pour l'étoile 1. Le canon se trouve à l'arrière du bateau. Visez comme indiqué sur la photo pour atteindre l'île de la caisse contenant l'étoile.

Pour obtenir cette étoile, il vous faut activer le canon : sur le bas de l'île aux pièces rouges, allez complètement à gauche. Mettez-vous au bord du vide, face au cœur. Courez, et sautez au moment où vous marchez sur le cœur, puis enchaînez des rebonds sur les murs jusqu'à atteindre le haut de l'île. Parlez à la bombe rose, puis allez dans le bateau pirate comme pour l'étoile 1. Le canon se trouve à l'arrière du bateau. Visez comme indiqué sur la photo, ci-dessus, pour atteindre l'île de la caisse contenant l'étoile.



Il n'y a pas que Super Mario 64 dans la vie (quoique) ! La N64 accueillera d'ici décembre plus d'une vingtaine de softs de tous genres. Des bombes et — comment dire — des moins bons (restons diplomates) ! M'enfin, pour l'heure, il est encore trop tôt pour les juger véritablement (beaucoup ne sont pas encore terminés). Ce qui ne nous empêche pas de vous les présenter dans ces quelques pages. Allez, zou !



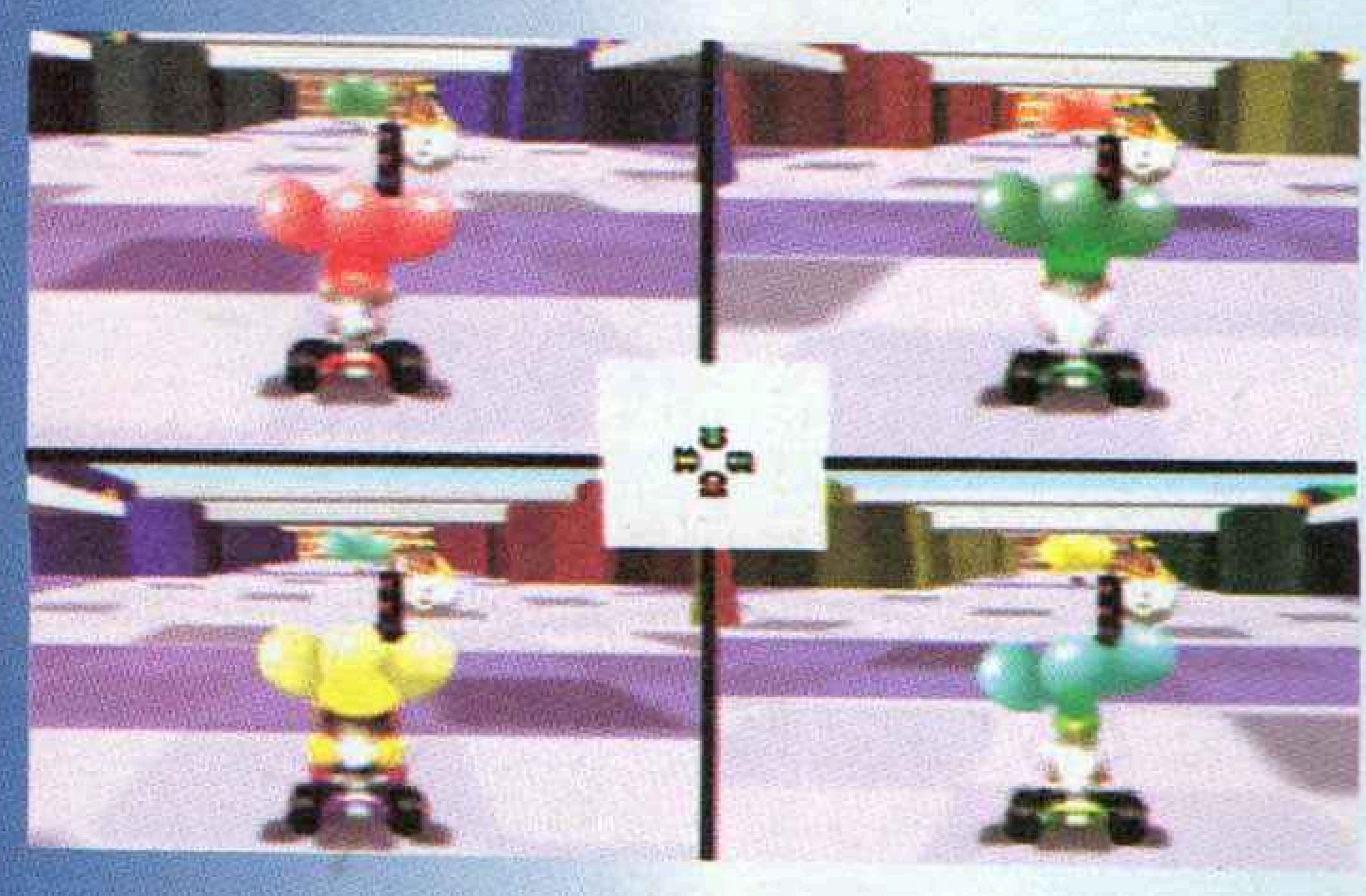
Vous connaissez certainement tous Super Mario Kart, l'un des meilleurs jeux 16 bits sortis sur Snes. Voici maintenant le volet 64 bits. Un soft très attendu par les Nintendomaniaques.

En ce qui concerne les nouveautés, notons la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, quelques nouveaux bonus, comme la carapace bleue, et, bien sûr, seize nouveaux circuits tout en 3D. Seul, vous pouvez disputer des championnats ou tourner en Time Trial. Mais, à l'instar du volet 16 bits, c'est à plusieurs que ce soft est vraiment fun. Que ce soit en Course ou en mode Battle dans lequel on dispose maintenant d'un radar pour mieux repérer ses adversaires. Au niveau jouabilité, ce n'est plus vraiment comme la version Snes. Par exemple, les gros (Bowser et Donkey) ont – hélas – perdu de leur fabuleuse vitesse de pointe et capacité à déraper plus que les autres qui en faisaient des persos réservés aux meilleurs joueurs. Exit, également, le système de récupération de pièces permettant au moteur d'atteindre sa puissance maximum. Mais, pour chasser le chrono, un nouveau système de dérapages astucieux a heureusement été trouvé. Bref, Mario Kart 64 est un jeu très fun même si les fans de la première heure, comme moi, seront peut-être un peu déçus et continueront à préférer leur chère mouture 16 bits. Néanmoins, au niveau convivialité c'est le top du top !





Éditeur : Nintendo
Genre : Mario Kart
Nbre de joueurs : 1 à 4
Accessoire : aucun
Sortie : septembre









Yoshi's Island 64

Le dino star de Nintendo fait son come-back dans un soft qui, contrairement aux autres productions, ne mise pas tout sur la 3D !

Souvenez-vous de Yoshi's Island sur Snes, un véritable bijou de la plate-forme avec un style graphique bien à lui. Cette nouvelle version s'annonce dans le même esprit, aussi bien pour le genre qu'au sujet des graphismes.





Évidemment, 64 bits obligent, le jeu sera techniquement beaucoup plus riche, mais en 2D ! Un choix surprenant… Et, pourtant, au vu des premières photos (personne n'a pu encore y jouer pour le moment), le résultat semble absolument magnifique. Les couleurs des décors jaillissent de l'écran et donnent presque envie de les croquer ! On ne vous cache pas qu'on trépigne d'impatience et qu'il nous tarde de pouvoir vous en dire plus (avant décembre dans Player One).

El Didou

Éditeur : Nintendo
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie : décembre

Zelda 64

C'est l'un des titres les plus attendus de la Nintendo 64. C'est pourquoi je ne vous ferai pas l'affront de vous demander si vous connaissez Link...

Le jeu d'aventure culte de Nintendo, en cours de préparation depuis déjà un bon moment sur sa nouvelle machine, n'a toujours pas été montré au grand public. Jouant la carte de la 3D, Zelda s'annonce aussi révolutionnaire que son compère Mario. Vous vous imaginez le monde D'Hyrule en 3D ? Nous, après avoir vu les photos, on en rêve la nuit ! Une question demeure : sur quel support tournera ce titre ? Possible, en effet, que l'on joue à Zelda 64 sur le DD 64 ou plus simplement sur cartouche. Difficile maintenant d'en dire plus, mais on peut faire confiance au team Nintendo, et parier d'ores et déjà que le jeu sera magique. Hélas, pour l'instant pas de date officielle de sortie. On compte tout de même bien le voir d'içi 98…





El Didou

Éditeur : Nintendo
Genre : aventure
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : N. C.
Sortie : N. C.



Lors de la sortie japonaise de la Nintendo 64 (ça remonte à loin maintenant), Wave Race a compté parmi les jeux branchés à la rédaction. Voyons la raison d'un tel engouement ?



Wave Race est le premier jeu à aborder le thème du jet-ski sur console. Il ne s'agit pas vraiment d'une simulation mais plutôt d'un jeu destiné à s'offrir de grosses sensations confortablement assis dans un fauteuil. L'impression de glisse est parfaitement restituée et le rendu des vagues



hallucinant ! Une dizaine de circuits bénéficiant de conditions climatiques variées vous sont proposés (mer calme, houleuse, voire très agitée !). Vous disposez de plusieurs modes de jeu, à commencer par les traditionnels championnats et le Time Attack. La convivialité est également de mise dans les duels à deux joueurs, via l'écran splitté qui a, en

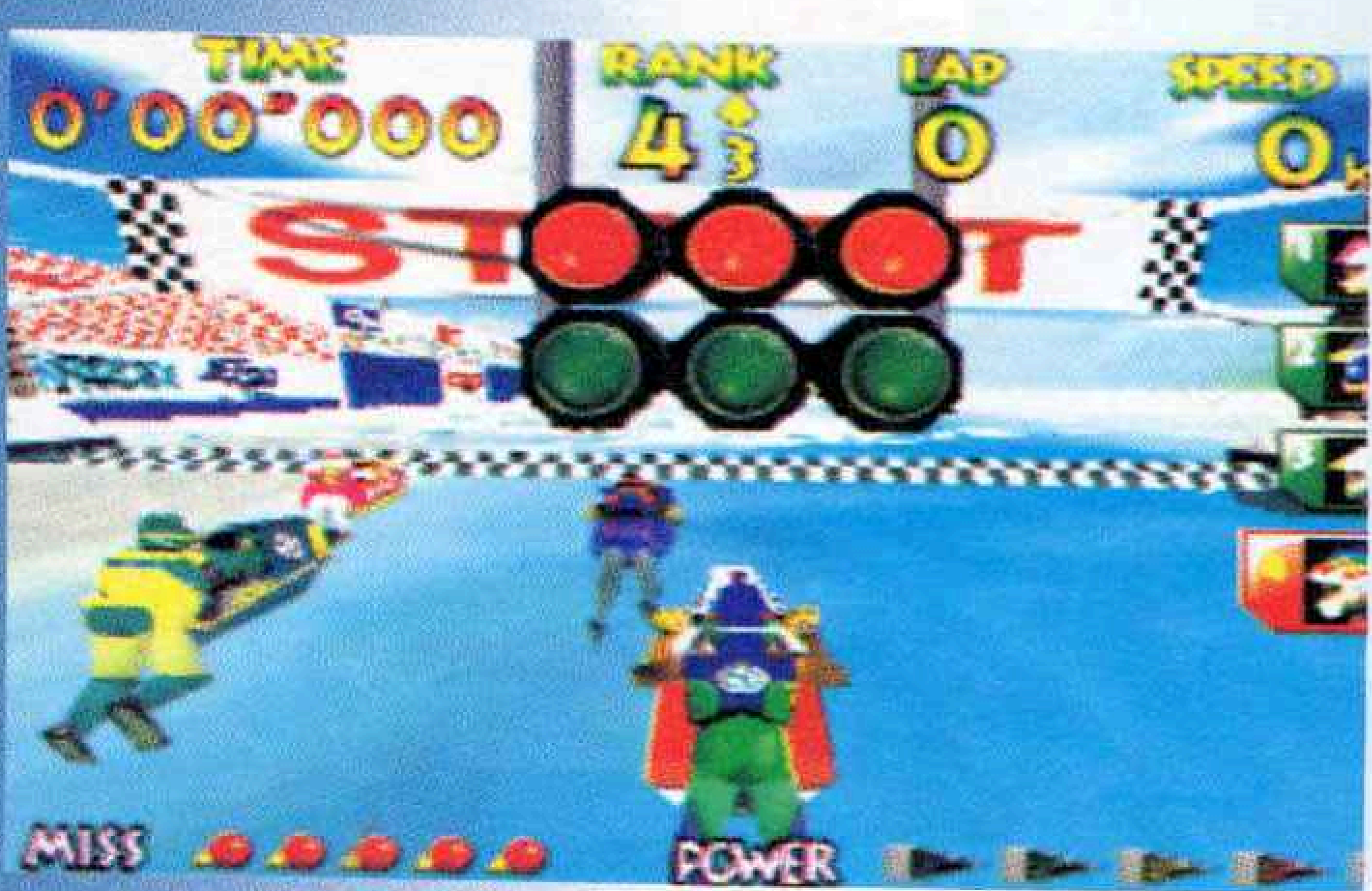








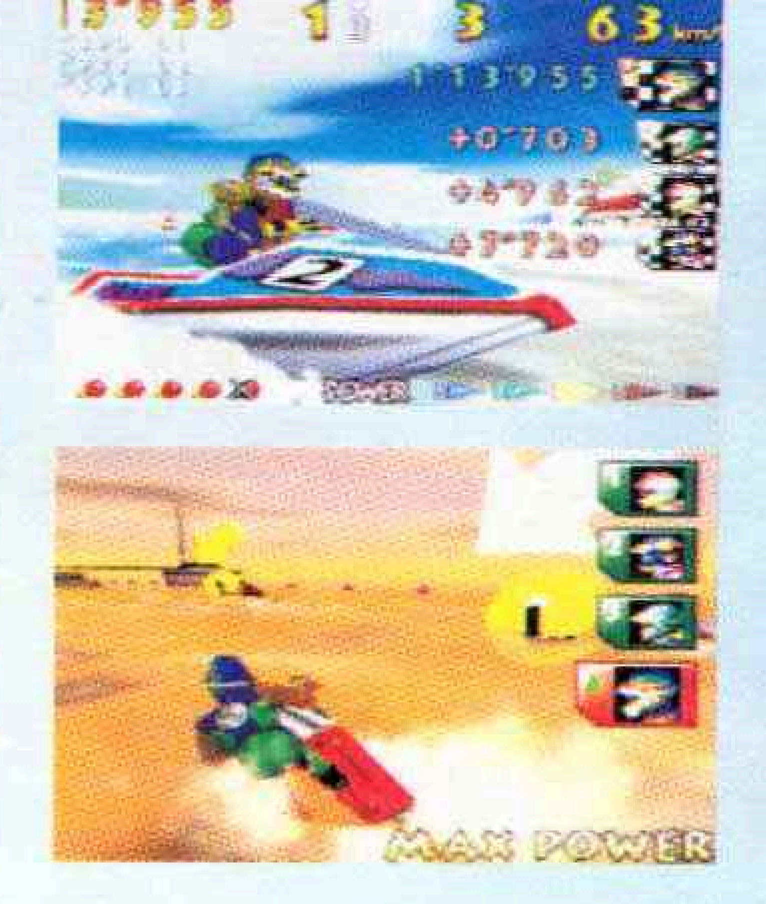
Wave Race 64





grande partie, justifié le succès de ce soft à la rédaction. Le mode deux joueurs ne souffre d'aucun ralentissement, ce qui est, croyez-moi, fort appréciable. À signaler,





enfin, la présence d'un mode Stunt dont le succès n'est plus à démontrer… Unirally et Cool Boarders, dans lesquels il faut réaliser des figures et des sauts qui sont comptabilisés sous forme de points, en sont deux parfaits exemples. Bref, tous les ingrédients sont réunis pour faire de Wave Race l'un des hits venant saluer la sortie française de la N64. Enfin un nouveau type de course à se mettre sous la dent !

Wolfen

Éditeur : Nintendo
Genre : course de jet-ski
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Accessoire : aucun
Sortie : septembre



PilotWings 64

Bien que PilotWings ait été l'un des premiers jeux de la Snes, son concept n'a jamais été repris par la concurrence. Voici l'un des premiers titres concluants sur la N64.



Éditeur : Nintendo
Genre : simulation de vol
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie septembre

Même si ce simulateur de vol multi-engin ne dégage par la convivialité caractérisant certains softs de la N64, il reste néanmoins un jeu idéal pour se détendre. Aux commandes d'un deltaplane, d'un rocket-belt ou d'un ULM, vous devrez réaliser diverses missions, le plus souvent pacifistes. Lorsque vous aurez démontré votre habileté au pilotage, vous obtiendrez alors des engins bonus, si tant est que l'on puisse qualifier d'engin un parachute, des chaussures à ressorts, des ailes d'Icare ou encore un canon (pour lequel vous servez de boulet). Techniquement, PilotWings est plus que convaincant avec des décors somptueux qui ne souffrent d'aucun problème de clipping. Enfin, les sensations éprouvées sont un vrai régal. Aucune raison, donc, de ne pas planer dans les nuages.



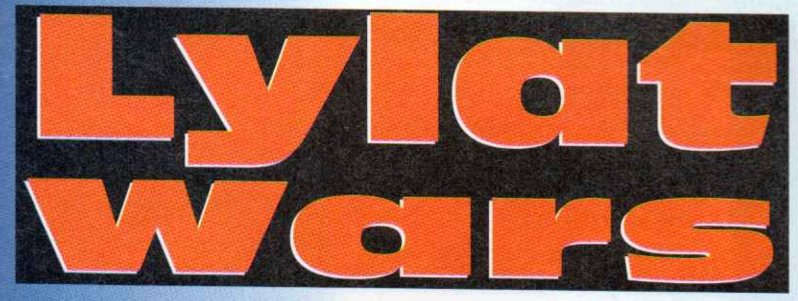


Wolfen

Lylat Wars

Derrière ce nom obscur se cache, en fait, la suite du plus fameux shoot'em'up de la Super Nintendo : Starfox... Heu, pardon, Starwing. Apports principaux de cette version 64 bits : textures mappées, jeu à plusieurs et manette qui vibre !

Lylat Wars 64 fonctionne évidemment à peu près de la même manière que Starwing. Il s'agit donc d'un shoot'em'up en 3D dont la texture est magnifiquement lissée comme seule pouvait l'assurer la nouvelle Nintendo. Le principe de ce jeu consiste à piloter un vaisseau spatial en vue externe ou interne. Sur un parcours défini, vous disposez d'une certaine liberté de mouvements pour le choix de votre trajectoire. Lylat vous emmène ainsi combattre, avec vos équipiers (dirigés par la console), les vils envahisseurs de votre système solaire. Les batailles sont superbement orchestrées. Et avec tous les éléments du décor à éviter, les ennemis à shooter et vos équipiers à secourir, vos sens vont être mis en éveil. D'autant plus que lorsque vous êtes touché, la manette se met à trembler plus ou moins fortement, grâce au kit vibration (sorte de vibreur qui s'insère dans le port cartouche du paddle). Une fois cette guerre intergalactique gagnée, vous pourrez encore exercer vos talents de pilote en défiant des copains dans des combats à quatre.



Bubu

Éditeur : Nintendo
Genre : shoot'em up
Nbre de joueurs : 1 à 4
Accessoire : kit vibration
Sortie Octobre



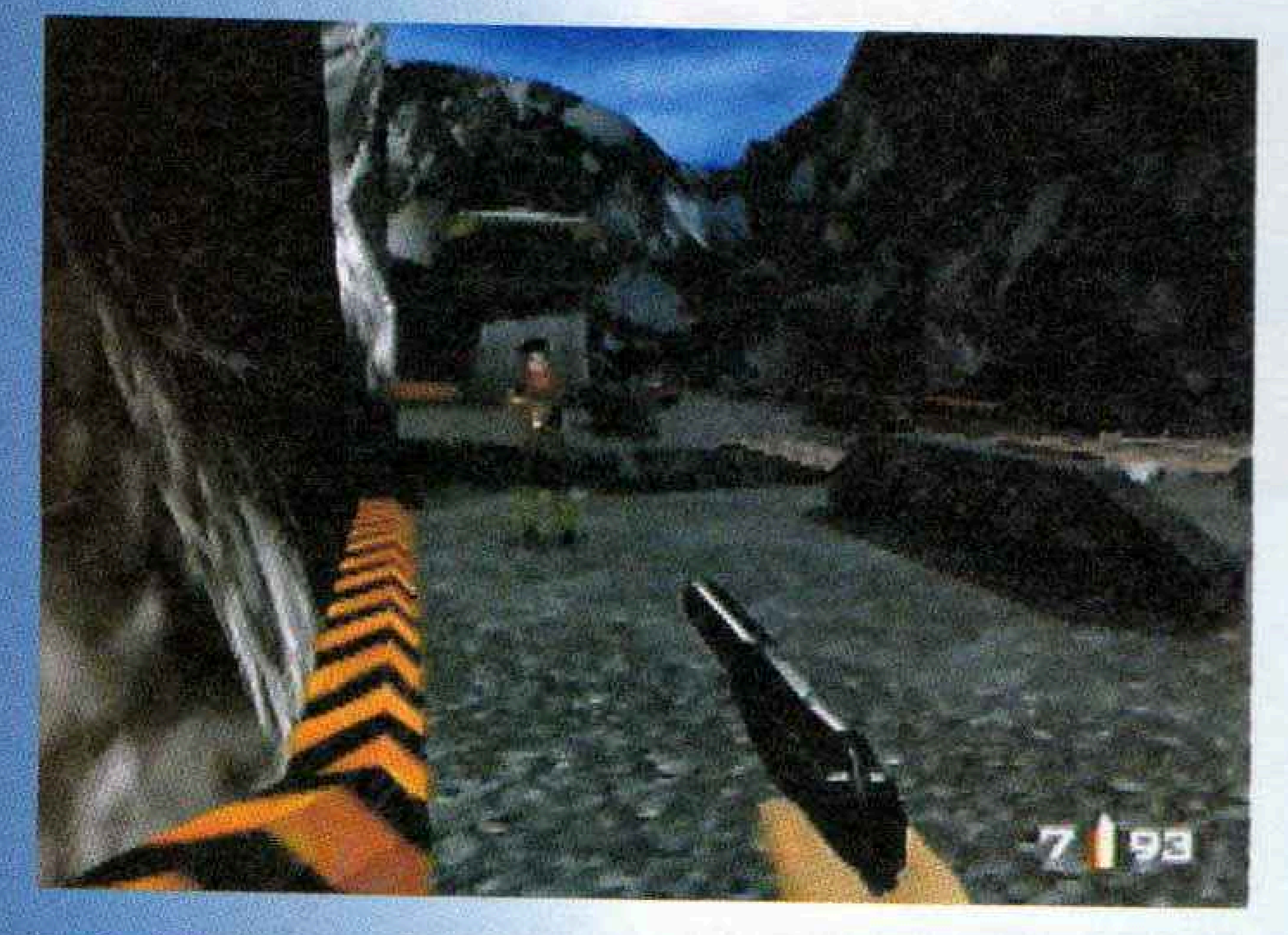


L'agent secret le plus prestigieux de Sa Majesté renfile son smoking pour une mission très particulière sur la Nintendo 64. Présentation de Goldeneye 007, le Doom-like qui nous a faits vibrer...



Est-il bien utile de rappeler qu'un Doom-like est un jeu de tir en vue subjective ? Et que Goldeneye 007 appartient sans nul doute à ce genre. C'est au travers des dix-huit niveaux qui composent ce jeu en 3D (inspirés évidemment des décors du long métrage), que vous déambulerez arme au poing et gadgets sous les coudes (au total une dizaine). Graphiquement le jeu n'a pas grand-chose à se reprocher, les décors comme les ennemis sont vraiment riches de petits détails (par exemple lorsque vous tirez sur une vitre l'impact de la balle s'affiche) donnant ainsi un caractère très réaliste : on ne se balade pas dans un « jeu », on est bel et bien dans l'univers de Bond !

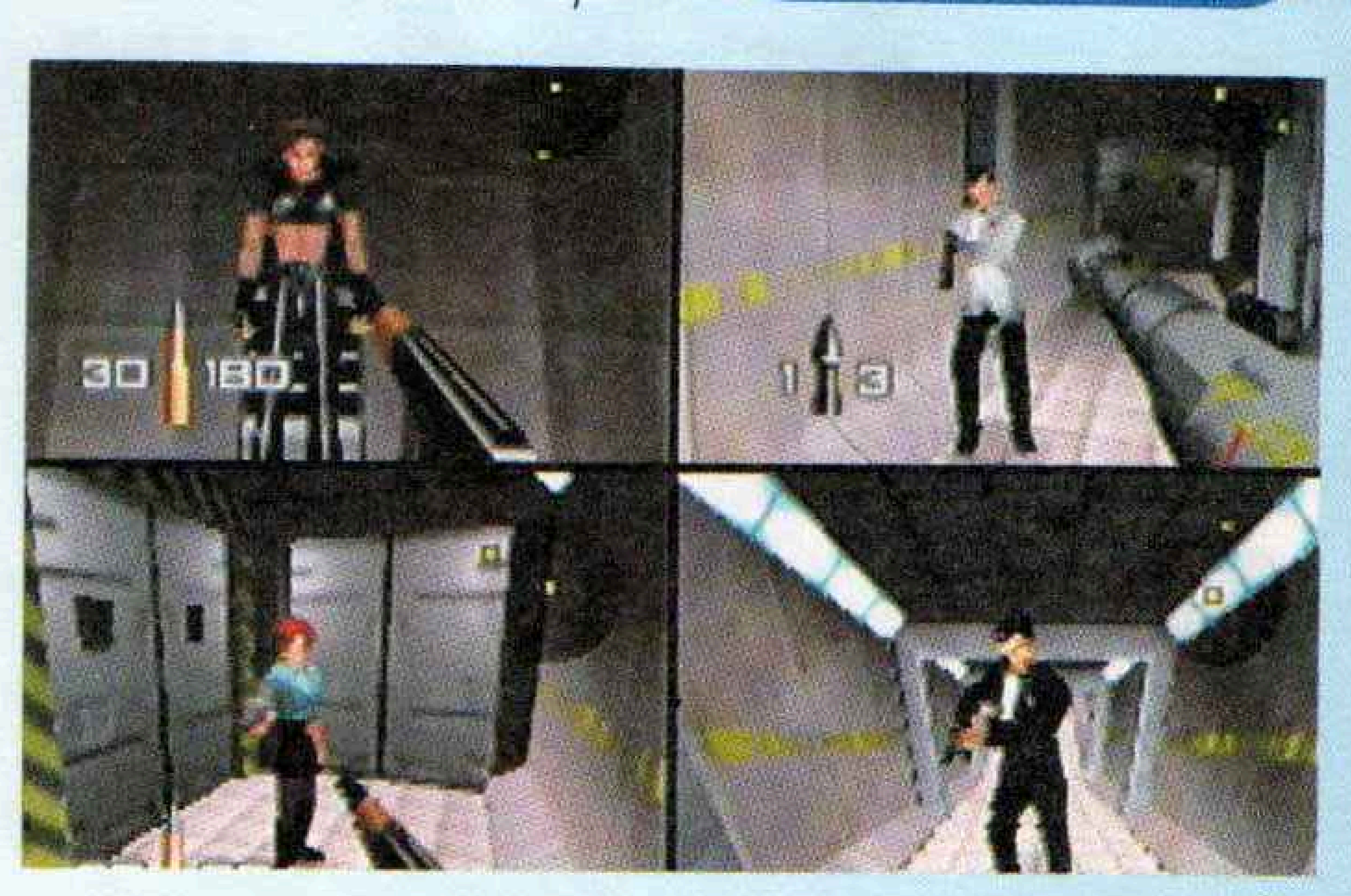
Le petit plus par rapport aux autres titres du genre, c'est que ce soft peut se jouer avec le kit vibration... mais si, vous savez : la petite cartouche que l'on glisse dans la manette et qui la fait vibrer. Dans le cas présent, cela se produit à chaque fois que l'on tire ou que l'on se fait toucher. C'est franchement sensationnel surtout lorsque l'on tire — il sera difficile à l'avenir de jouer à un Doom-like sans cet accessoire magique ! Enfin, cerise sur le gâteau : il est possible d'y jouer en multiplayer (quatre joueurs maximum) dans un mode style « Duel ». Si c'est toujours sympa de jouer à plusieurs, ce mode pose un problème : on sait toujours où se cachent les ennemis. Cela étant, Goldeneye 007 fait partie des futurs gros titres de la console.



El Didou,
l'homme au pistolet d'or.

Éditeur : Nintendo
Genre : Doom-like
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Accessoire : kit vibration
Sortie: novembre







Mortal Kombat Trilogy

Toujours aussi violente, sanglante et sans concession, la série des Mortal Kombat trouve en MK Trilogy une sorte d'accomplissement...

Avec vingt-six personnages disponibles et des fatalities à ne plus savoir qu'en faire, Mortal Kombat Trilogy se pose comme étant la version la plus complète de la célèbre série des jeux d'arcade de Midway. Ce volet, sans surprise, où l'on retrouve tous les habitués des épisodes précédents (Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Rayden, Reptile…), propose une jouabilité et un intérêt identiques à ces derniers. Les coups de base des personnages sont donc les mêmes, ils possèdent des super pouvoirs assez « destroy » et — détail qui a valu à la série un succès qui s'essouffle — ils sont tous capables de fatalities démentes à la suite desquelles l'adversaire est démembré, dépecé, éclate, explose (rayer la mention inutile)… Une véritable boucherie virtuelle qui a fait grimacer bien des âmes sensibles. Un jeu adoré par certains (de moins en moins nombreux), détesté par beaucoup d'autres, et qui a au moins le mérite d'exister. C'est certes peu de chose, mais bon…






Chris

Éditeur : GT
Genre : Kombat
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Accessoire : aucun
Sortie septembre

Killer Instinct Gold

Speed, rapide et franchement impressionnant, Killer Instinct Gold est capable de séduire un certain public, fan de sensations fortes et de combats rondement menés. Un jeu tout de même un peu spécial...

Fidèle au « rendu Rare », Killer Instinct Gold propose des combattants en 3D modélisés, puis intégrés dans un environnement en pseudo 2D (les décors restent figés mais « bougent » en fonction de vos déplacements). Le résultat est bluffant, surtout lorsqu'on le découvre pour la première fois. Les habitués des salles d'arcade connaissent Killer Instinct depuis un bon bout de temps. Mais perdu entre un Mortal Kombat et un Street, le jeu n'a connu jusqu'à présent qu'un succès d'estime, il faut l'avouer. Son système de combos dément — où vous pouvez placer des enchaînements de plusieurs dizaines de coups (jusqu'à 60 ou 70 !) — en a déstabilisé plus d'un. Si KI Gold semble brouillon dans un premier temps, le joueur attentionné peut tout de même se rendre compte qu'il comporte certaines subtilités : Combo Breaker (pour casser un enchaînement), mode Training détaillé et bien foutu… Les concepteurs se sont donnés du mal mais le résultat se révèle pour le moins déroutant. Un jeu hors du commun que l'on ne peut guère conseiller qu'aux fans de la borne d'arcade. Les autres risquent de décrocher… et très vite.



Chris

Éditeur : Nintendo
Genre : baston
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Accessoire : aucun
Sortie : octobre



Vous n'avez pas encore terminé Mario 64 qu'un nouveau grand jeu de plate-forme, tout en 3D, est en train d'être mijoté chez Rare... Ça fleure déjà bon !

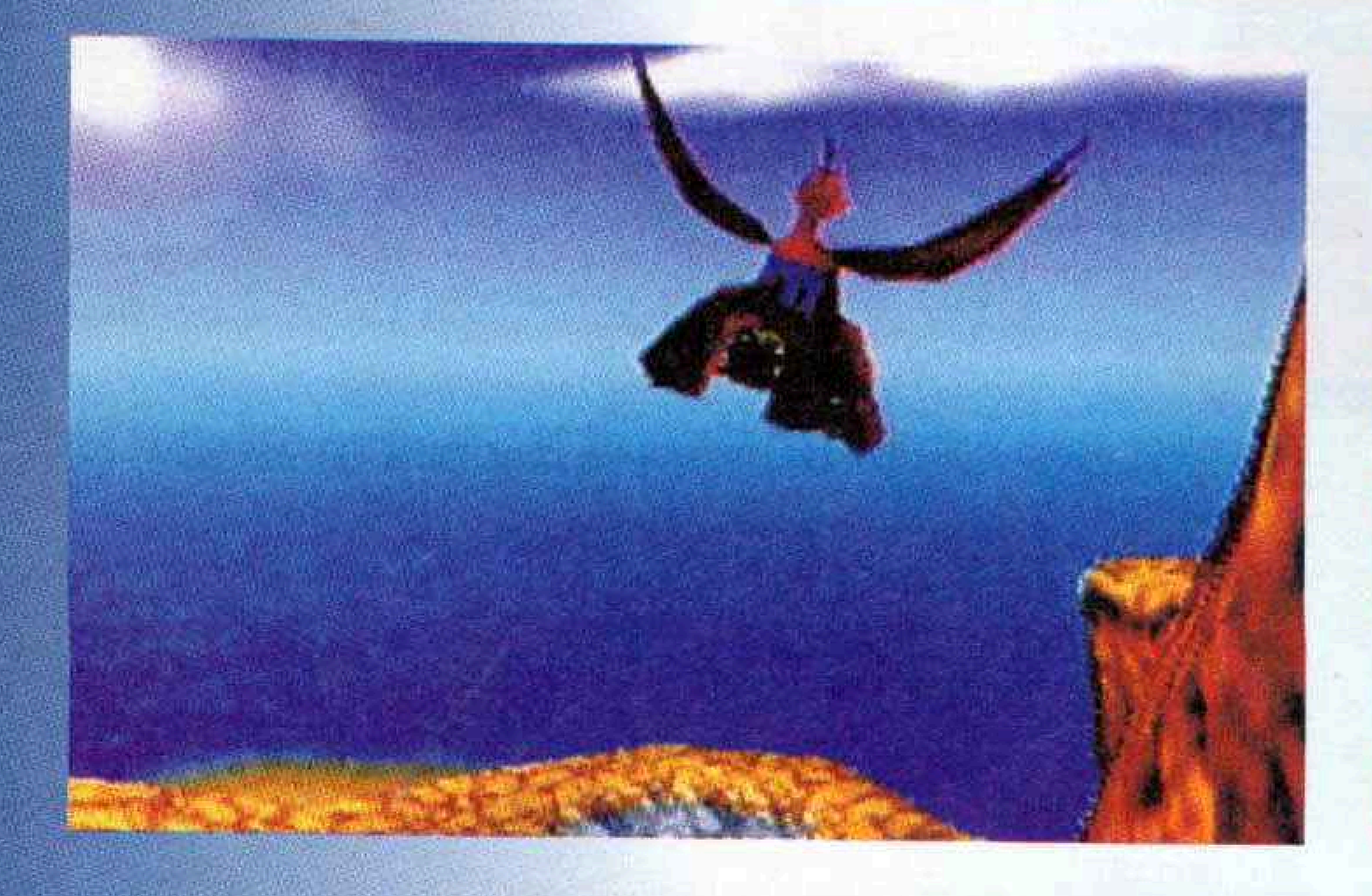


Si Mario sauce 64 est encore tout nouveau chez nous, il faut bien reconnaître que pour le reste du monde, il commence à dater un peu. Pour combler l'appétit vidéoludique des amateurs de plate-forme, Rare leur a concocté un nouveau petit bijou. Les héros sont un ours (Banjo) et un drôle de piaf à longues pattes (Kazooie). Ils se déplacent tous les deux ensemble en se portant à tour de rôle et sont complémentaires. Il faudra donc passer de l'un à l'autre selon les obstacles. Graphiquement superbe, voire même plus fouillé que Mario 64, Banjo & Kazooie propose un challenge conséquent avec plusieurs mondes à visiter, une flopée d'ennemis et des boss gros et fun. Question animation c'est à couper le souffle. Banjo et Kazooie sont dotés de bon nombre de mouvements propres à leur personnalité et pourront même voler comme dans PilotWings (absolument sublime !). Malgré la richesse des « coups », la prise en main est intuitive et la jouabilité sans faille. Alors, hâtez-vous d'en finir avec Mario car un autre gros morceau vous attend !

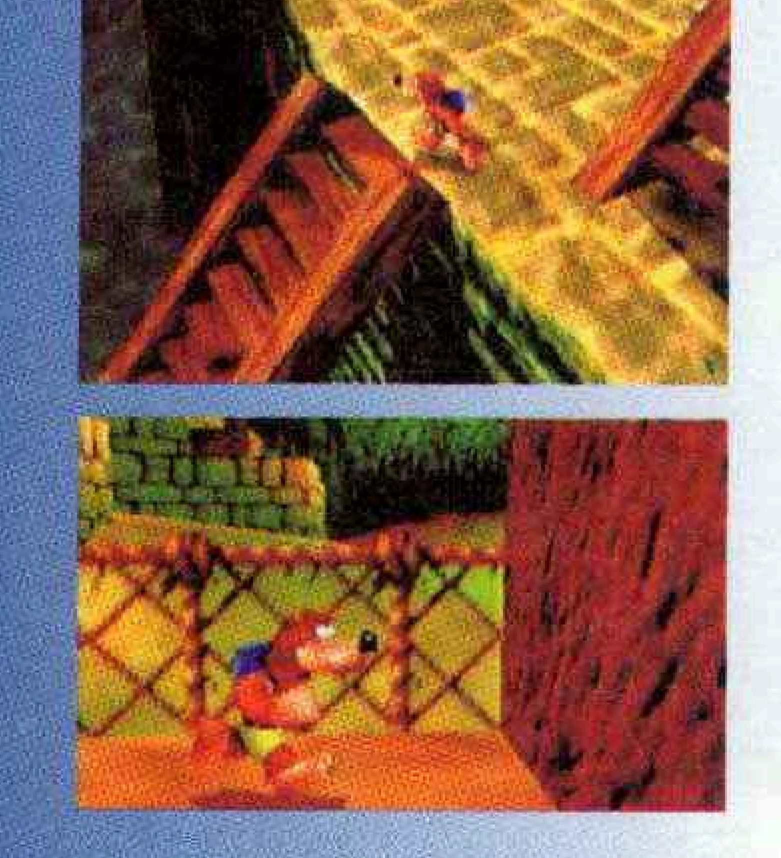
El Didou

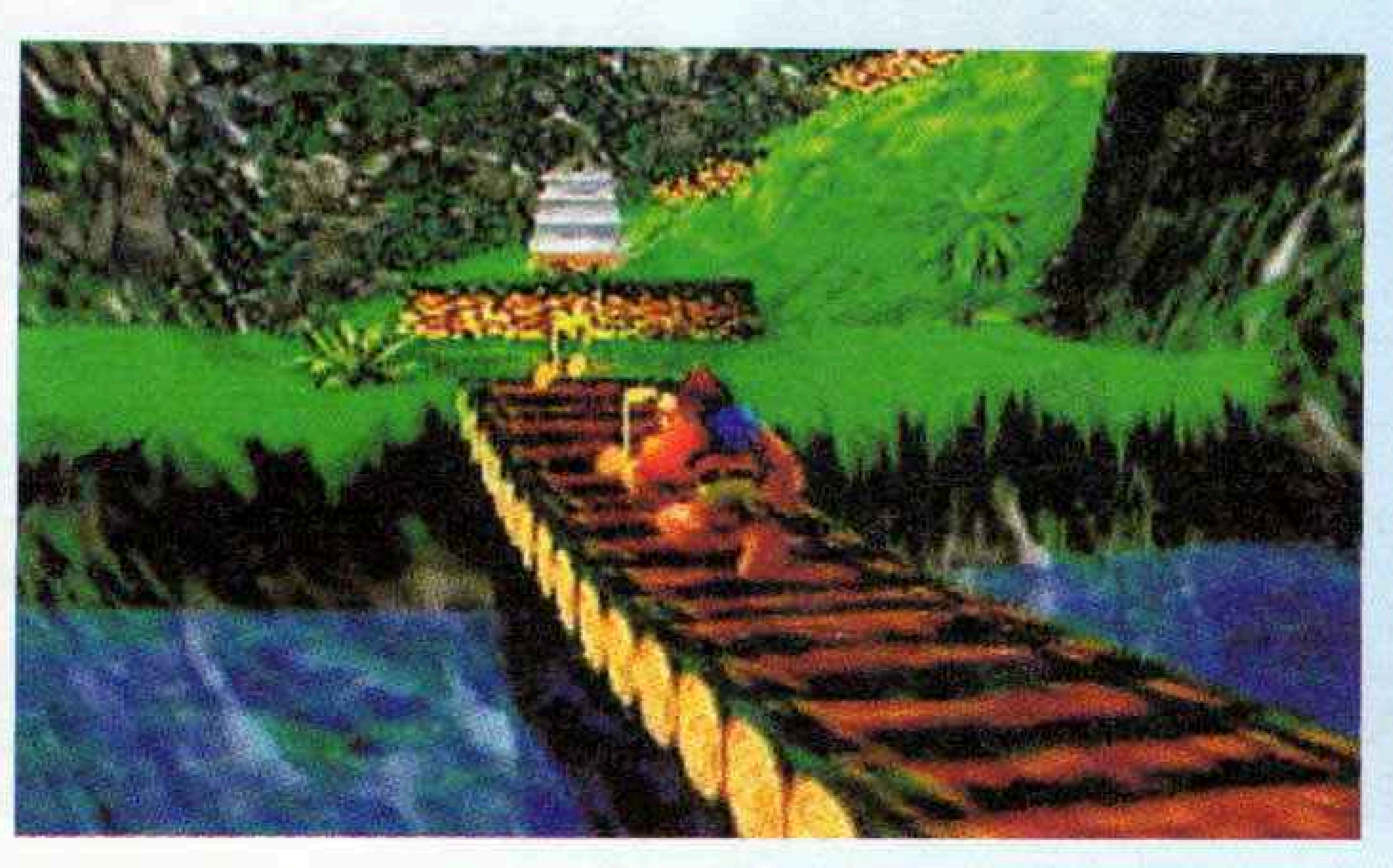
Banjo & Kazooie

Éditeur : Nintendo
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie : décembre











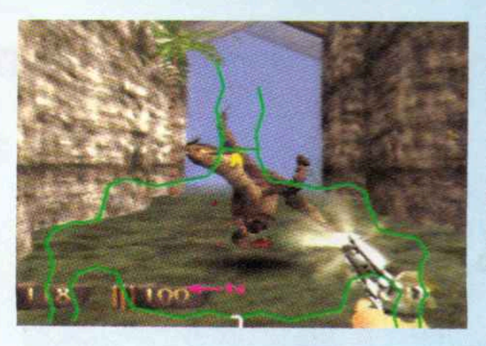




Turok

Alors que Doom sort également sur N64, Acclaim nous a concocté un soft basé sur le même principe, qui pourrait bien faire de l'ombre à ce qu'il est convenu d'appeler la référence.

Dans ce Doom-like, vous incarnez un indien armé d'un couteau et d'un arc. Mais, rassurez-vous, vous aurez la possibilité de récupérer ultérieurement de nombreuses autres armes plus meurtrières. Vous évoluez au sein de niveaux en 3D temps réel, dans lesquels vous devez trouver un certain nombre de clés pour passer au niveau suivant. A l'instar de Mario 64, vous pouvez aller où bon vous semble, regarder vers le haut ou le bas et même nager pour atteindre certaines pièces secrètes. Chaque niveau est très vaste et peuplé d'une flore assez hostile. C'est ainsi, qu'outre des humains, vous croiserez des dinosaures et des robots. Techniquement, c'est plus que positif, les graphismes étant « béton ». L'animation n'est pas trop mauvaise, même si parfois un petit clipping maquillé vient quelque peu gâcher le plaisir… Que ceux dont le plaisir ludique consiste à exploser des ennemis et à repeindre les murs avec leur sang ne passent pas à côté de ce soft.



Chon

Éditeur : Acclaim
Genre : Doom-Like
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : Carte mémoire
Sortie : disponible

Duke Nukem 64

Le Doom-like culte de GT pointe le bout de son gun sur la Nintendo 64. Une nouvelle qui ne devrait laisser personne indifférent… excepté, peut-être, le pape !

Ce qui plaît avant tout dans ce Doom-like c'est la qualité et la richesse des décors. Contrairement aux autres jeux du genre, Duke Nukem propose des niveaux assez réalistes. On se blaste, par exemple, dans le premier niveau dans un cinéma avec la salle de projo, la cabine du projectionniste et tout le tralala… Mais aussi dans des univers inspirés de la science-fiction comme la base spatiale. Les armes du héros sont pour la plupart classiques mais certaines, comme les bombes télécommandées, sont à mourir de plaisir. Comparé à la version PC, le jeu est un tantinet relooké (nouvelles décorations sur les murs…) et, hélas, un peu moins vaste. On pourra cependant y jouer à quatre en même temps dans un mode Death-Match (l'écran est divisé alors en quatre fenêtres !) Quoi qu'il en soit Duke Nukem sur N64 devrait séduire les fans du genre, attendons tout de même de voir une version plus aboutie pour vous conseiller son achat.



El Didou

Éditeur : GT
Genre : Doom-like
Nbre de joueurs : 1 à 4
Accessoire : aucun
Sortie : décembre



Les meilleurs mangas en version française



Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)



L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3
(208 pages N & B,
8 pages couleur)



De l'action, de l'humour, des bastons.

Rampou
vol. 1 et 2
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)



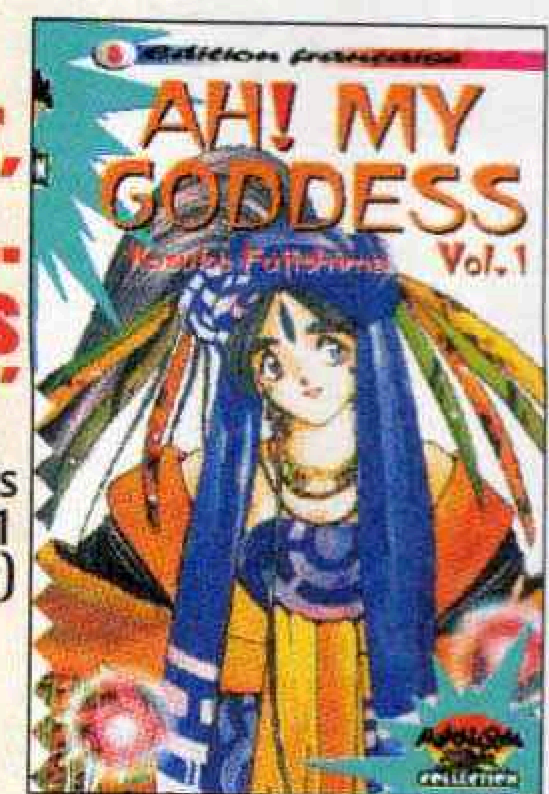
Un super-héros des temps modernes !

WingMan
vol. 1, 2 et 3
(190 pages N & B,
sens de lecture japonais)



De l'humour, du charme... des "magicals girls"

Ah! My Goddess
vol.1
(184 pages N & B)



Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1 et 2
(256 pages
N & B)



La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Starr
(192 pages N & B)

Action et ambiance cyberpunk !

Possession Tracer
(176 pages
N & B)

Nouvelle collection 42 F

3x3 Eyes : 45F

3615: 2.23 F/mn.

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, **3615 Player One.**



Le passage d'ISS dans la catégorie 64 bits est un sans faute, ce à tous les niveaux. Reconnu par tous comme la référence 16 bits et 32 bits, il y a fort à parier que le même destin attende ISS 64.



International Superstar Soccer, plus communément appelé ISS, entre en scène ! Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu est l'exemple type du titre qui a su évoluer en même temps que la technologie.
Les améliorations les plus flagrantes concernent l'aspect visuel. À l'instar du volet PlayStation, les sprites ont cédé leur place à des joueurs en 3D polygonale. Du coup, les développeurs ne se sont pas privés d'enrichir les animations de ces mêmes joueurs. Le réalisme du jeu n'en est que plus accru, pour atteindre des sommets jamais atteints dans le domaine des simulations de ballon rond.





International Superstar Soccer 64









Le côté tactique, déjà très complet dans les versions antérieures, est encore plus élaboré ici, avec notamment des possibilités de combinaisons augmentant l'intérêt du jeu collectif. Enfin, le dernier atout touche au comportement des joueurs contrôlés par la console. Sur les coups de pied arrêtés, entre autres, on remarque que les attaquants font de leur mieux pour se dépêtrer du marquage de la défense adverse — cette constante mobilité étant appréciable bien avant la frappe du ballon. En clair, International Superstar Soccer 64 est une pure merveille de simulation !



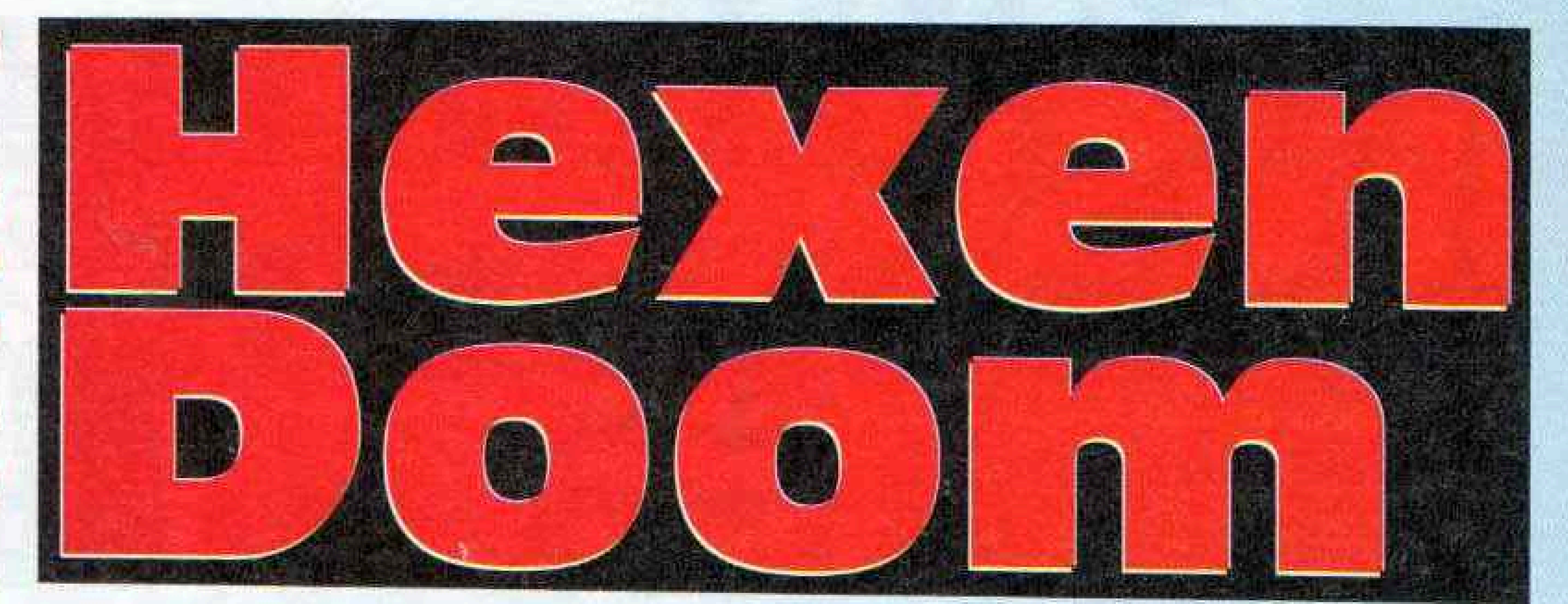




Wolfen

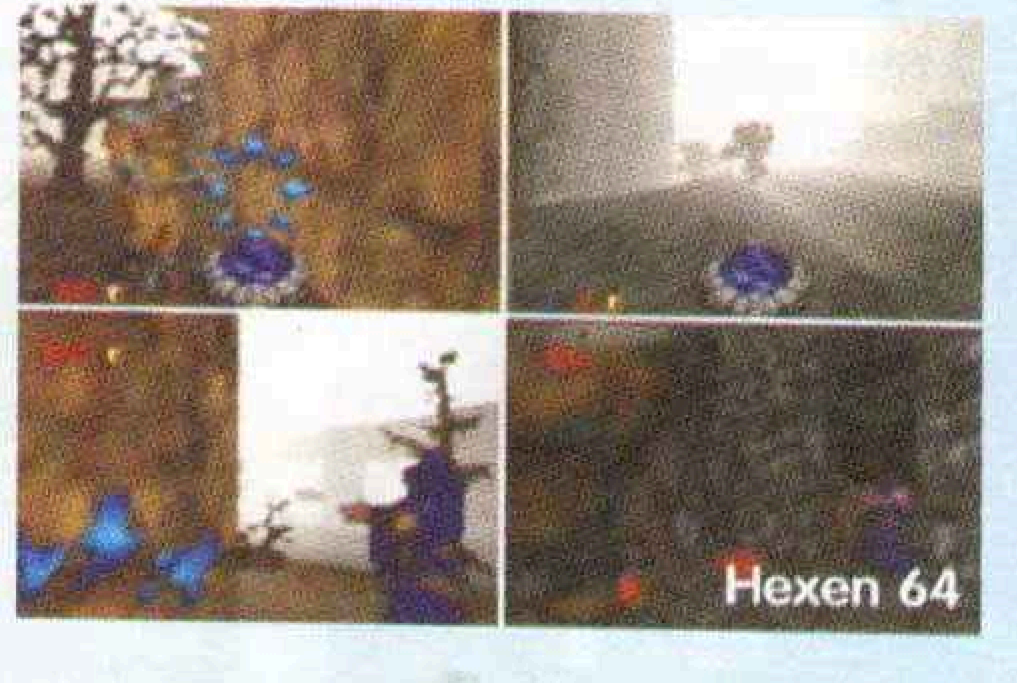
Éditeur : Ubi Soft
Genre : simu. de foot
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Accessoire : aucun
Sortie : disponible





Dans la série des Doom-Like, il n'y a pas que Turok sur la N64. On peut aussi compter sur les vieux de la veille que sont Doom, lui-même, et Hexen, son pendant médiéval.

On ne présente plus Doom, le père spirituel de tous les jeux d'action en vue subjective ! Par contre, Hexen est nettement moins connu. Il s'agit pourtant d'une sorte de transposition officielle de Doom dans un univers d'heroic fantasy. L'esprit du jeu est ainsi plus porté sur un pseudo côté aventure/RPG (magie, mondes interdépendants, etc.) que sur le combat lui-même. Au final, Hexen est moins fun que Doom...


Hexen 64

Contrairement aux anciens hits Nintendo, entièrement refaits pour la N 64, Doom et Hexen sont plutôt des mises à niveau. Ainsi, les graphismes subissent avec bonheur l'effet de lissage des textures. Et les monstres ont été relookés, dans un style plus « dur ». Enfin, Hexen propose un mode quatre joueurs assez sympa mais qui a, néanmoins, ses limites (les combats n'étant pas hyper fun, la taille des fenêtres réduite et la position des adversaires dévoilée). Au final, de ces deux titres, ce qu'on appréciera le plus, ce sont tous les niveaux inédits de Doom 64.

Doom 64

Bubu

Éditeur : GT
Genre : Doom-like
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie : septembre

Éditeur : GT
Genre : Doom-like
Nbre de joueurs : 1 à 4
Accessoire : aucun
Sortie : septembre



Après la trilogie sur 16 bits, Lucas Arts s'attaque à la Nintendo 64 avec un nouveau soft inspiré de l'univers de Star Wars : Shadows of the Empire.

C'est dans la peau de Dash Rendar, mercenaire à la solde de la rébellion, que vous vous retrouverez l'espace de quelques parties. À l'instar des versions 16 bits, ce nouveau soft de Lucas est suffisamment varié pour ne pas vous lasser. Pilotage, shoot'em up et plate-forme sont les différents genres qui composent Shadows of the Empire. Les niveaux action/plate-forme sont d'ailleurs les plus sympa car vraiment sensationnels grâce, entre autres, à la magie de la 3D. Si les décors sont souvent grandioses, ils manquent parfois d'un peu de détails. Mais enfin, vu le Game Play nous ne nous plaindrons pas. Malgré le support cartouche, la bande-son n'a pas à rougir face à celle d'un jeu sur CD. C'est un petit plus qui renforce totalement le côté grand spectacle du soft.



Bref, si les combats dans l'espace, les poursuites en moto, les balades en jet-pack vous amusent, et si blaster les troupes de Vador ne vous effraient pas, Shadows of The Empire a tout pour vous séduire !

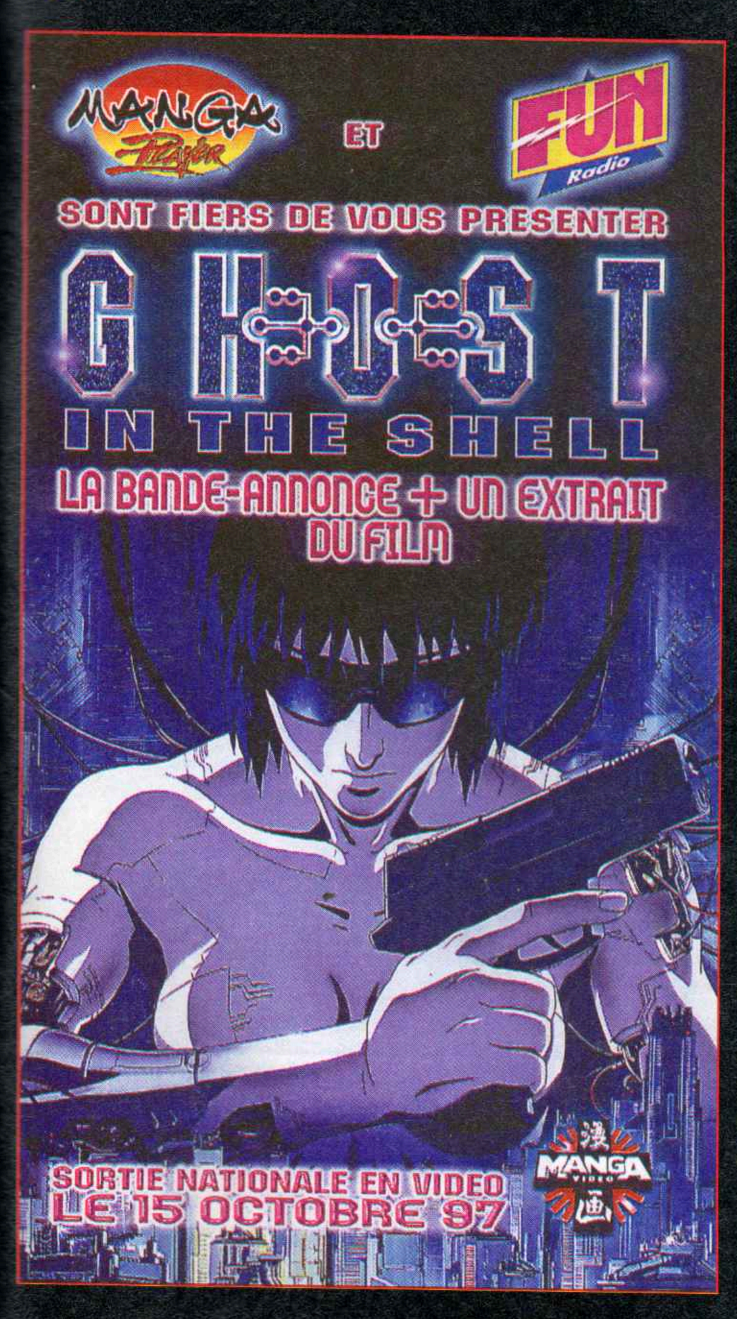
El Didou

Éditeur : Lucas Arts
Genre : action
Nbre de joueurs : 1
Accessoire : aucun
Sortie : octobre

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Dans Manga y'a des bulles...



... et Ghost in the Shell

Exclusif

découvrez en vidéo

Ghost in the Shell

Manga Vidéo, Manga Player et FUN Radio vous font découvrir en avant-première la bande annonce et des scènes extraites du film Ghost in the Shell.

Le mag + la K7 : 39 F seulement

Manga Player, le mag de tous les fans de mangas, c'est tous les mois des mangas originaux en version française et toute l'actualité du manga.

Un numéro exceptionnel à ne pas manquer. En vente à partir du 29 septembre



Fifa 64



Fifa est un jeu qui a su trouver, en son temps, un public sur 16 bits. Gageons qu'il n'en sera pas de même avec le volet 64 qui est un désastre à tous les niveaux. À éviter absolument ! Optez plutôt pour ISS 64.

Éditeur : Electronic Arts
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Genre : simu. de foot
Accessoire : aucun
SORTIE : DISPONIBLE

NBA Hang Time



Voici le premier jeu de basket à sortir sur N64. Axé arcade, il s'inspire très fortement du célèbre NBA Jam. Malgré la possibilité de créer son propre perso, selon différents critères, ce soft n'arrive pas à la hauteur de son modèle.

Éditeur : GT
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Genre : NBA Jam
Accessoire : aucun
SORTIE : SEPTEMBRE

Wayne Gretzky's



Le premier soft de hockey à investir la N64 est parrainé par Wayne Gretzky. Cette simulation à forte tendance arcade (dans l'esprit de NBA Jam) est très jouable. Fun à plusieurs, ce produit officiel de la NHL est tout public.

Éditeur : Nintendo
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Genre : hockey
Accessoire : aucun
SORTIE : SEPTEMBRE

Blast Corps



L'un des jeux les plus originaux de la N64. Aux commandes de divers véhicules, il faut détruire tous les obstacles dans le passage d'un convoi dangereux. Pour corser le tout, un aspect puzzle se développe au fil des niveaux.

Éditeur : Nintendo
Nbre de joueurs : 1
Genre : action/stratégie
Accessoire : aucun
SORTIE : OCTOBRE

F1 Pole position 64



F1 Pole Position fait partie des titres très attendus sur N64. La réalisation de cette simulation de F1 apparaît quelque peu décevante tant graphiquement qu'au niveau de la conduite. Mais, pour l'instant, c'est la seule simu. de F1.

Éditeur : Ubi Soft
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Genre : simulation de F1
Accessoire : aucun
SORTIE : OCTOBRE

MRC



Graphiquement, Multi Racing Championship ressemble à Ridge Racer. Il propose six circuits et différents véhicules dont vous pouvez peaufiner les réglages. La conduite y est assez agréable… Mais, il ne s'agit pas un méga hit.

Éditeur : Ocean
Nbre de joueurs : 1 ou 2 simult.
Genre : course d'autos
Accessoire : kit vibration
SORTIE : NOVEMBRE



Bomberman 64



Fans de Bomberman, c'est avec impatience que nous attendons cette version. Seul le mode Story est en 3D. Pour le mode multijoueur c'est du classique, mais toujours aussi fun. Bien sûr de nouvelles options seront au rendez-vous !

Éditeur : Nintendo
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Genre : Bomberman
Accessoire : aucun
SORTIE : NOVEMBRE

Clayfighter 63 1/3



Les rois de la baston, version pâte à modeler, sont de retour… La version N64 semble graphiquement réussie. On espère maintenant qu'elle sera aussi fun que les versions 16 bits. L'humour étant la botte secrète de ce soft.

Éditeur : Interplay
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Genre : baston
Accessoire : aucun
SORTIE : NOVEMBRE

Lamborghini 64



A bord d'une Lamborghini, Titus vous propose de participer à des courses endiablées à un ou deux joueurs. Graphiquement honnête, il ne reste plus qu'à peaufiner le pilotage pour qu'il tienne vraiment la route. À suivre donc !

Éditeur : Titus
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Genre : course d'autos
Accessoire : aucun
SORTIE : NOVEMBRE

Tetrisphere



Dans la lignée de Tetris, voici un nouveau challenge, en 3D cette fois. On déplace des blocs de différentes formes pour les grouper sur une sphère qui tourne. Le jeu propose cinq modes différents et semble, a priori, assez prenant.

Éditeur : Nintendo
Nbre de joueurs : 1
Genre : Réflexion
Accessoire : neurones
SORTIE : N. C.

NFL Quaterback



Le foot américain prend une autre dimension avec la N64. Même si nous petits « frenchies » ne sommes pas de grands amateurs de ce sport, il y a fort à parier que ce soft fasse des émules tant il est impressionnant. So cool !

Éditeur : Acclaim
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Genre : Foot US
Accessoire : aucun
SORTIE : NOVEMBRE

San Fransisco Rush



Dans un esprit arcade très prononcé, ce soft propose une série de huit courses assez délirantes. Les voitures décollent, s'abîment en cas de choc et peuvent même exploser. Attendons la version définitive pour le jugement final.

Éditeur : GT
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Genre : course d'autos
Accessoire : aucun
SORTIE : DÉCEMBRE

Pas de bons jeux sans cheat mode ! Les codes secrets que nous vous livrons dans ces pages ont pour but, normalement, de vous rendre le jeu plus facile ou, tout simplement, de vous faire marrer. Et, maintenant, à vos paddles...

ASTUCES

Turok

Voici le « Big Cheat » de Turok, qui porte bien son nom tant il vous fera bénéficier de divers privilèges. Rentrez dans le menu « Enter Cheat », puis inscrivez-y le code : **NTHGTHDGDCRTDTRK.** Si vous n'avez pas fait d'erreur, « Big cheat OK » s'affichera. Ensuite, durant le jeu, faites Pause et allez dans le « Cheat Menu », pour y activer les fonctions suivantes : invincibilité, couleurs psychédéliques mais aussi toutes les armes, munitions infinies, le plan du niveau en entier, grosses têtes, choix du niveau et des boss...













ISS 64

Ça vous dirait de jouer avec de vraies équipes de Superstars ? Avec des joueurs balèzes dans tous les domaines ? Alors à l'écran titre, quand « Press Start » est affiché, effectuez la manipulation suivante : **Croix Haut, bouton L, Croix Haut, L, Croix Bas, L, Croix Bas, L, Croix Gauche, R, Croix Droite, R, Croix Gauche, R, Croix Droite, R, B, A, puis maintenez la gâchette (bouton Z) et pressez Start.** Ensuite, à l'écran de sélection des équipes, faites-les défiler et vous trouverez plusieurs équipes Superstar. Et comme les superstars ont souvent la tête qui enfle, je vous donne en prime le code « Big Head ». Il s'effectue, lui aussi, à l'écran titre. Appuyez sur les boutons : **Jaune Haut, Jaune Haut, Jaune Bas, Jaune Bas, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Gauche, Jaune Droite, B, A, puis maintenez le bouton Z et pressez Start.** Une fois dans le match, les joueurs auront la grosse tête. C'est rigolo, non ?









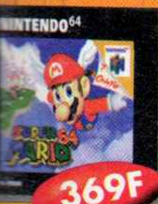
SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO *

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



SUPER MARIO 64 — 369F



DOOM 64 — 479F



F1 POLE POSITION — 469F



MARIOKART 64 — 369F



WAVE RACE 64 — 369F



MULTI RACING CH.(JAP) — HIT



ISS 64 — 469F



LYLATWAR — NEW



BLAST CORPS — 469F



W. GRETZKY HOCKEY — NEW



NBA HANG TIME — NEW



TUROK — 469F



SUPER BONUS

50F CASH SUPPLEMENTAIRE

SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)

(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ET ACCESSOIRES EN MAGASIN !

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
OUVERTURE FIN SEPTEMBRE
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/mn

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal............................ Date de Naissance....../....../...... Code client

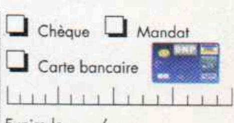
Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :



RC B 385215603 NINTENDO HORS SERIE SEPTEMBRE 97



Doom 64

Voici LE code pour Doom 64, celui qui va vous permettre à coup sûr d'exploser le jeu. Allez dans les menus Options, puis Password et rentrez-y le mot de passe : **?TJL BDFW BFGV JVVB.** Vous serez automatiquement téléporté dans le premier niveau du jeu. Mettez alors la Pause et rentrez dans le nouveau menu « Features ». Vous vous retrouverez dans un « Menu Cheat », qui vous permettra de sélectionner dans l'ordre : le niveau de votre choix (appuyez sur un des boutons jaune pour y aller), l'invincibilité, 100 % d'énergie, tout l'armement, la possibilité de voir la position des monstres et des objets sur le plan.A chaque fois que vous changerez de niveau, il faudra réactiver les sélections.

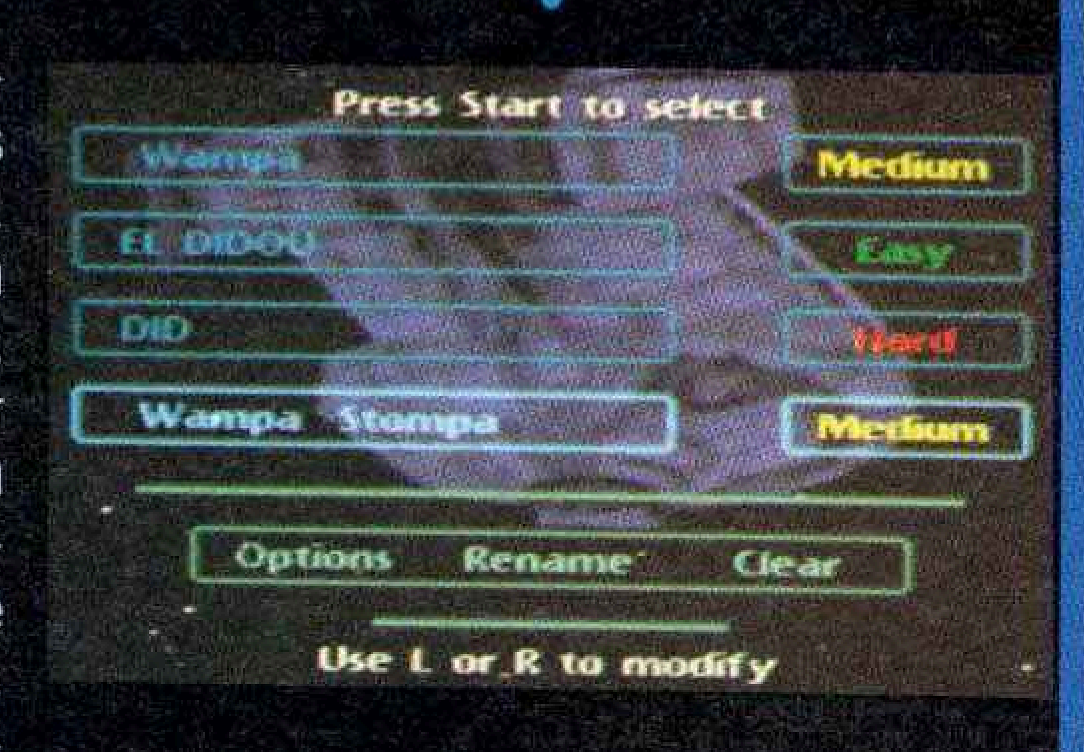
Shadows of the Empire

Pour infiltrer incognito le côté obscur de la Force, rien de tel que de prendre le contrôle physique de ses serviteurs ! C'est ce que vous propose la manipulation donnée ci-après. Mais cela nécessite d'abord une préparation « Jedi ». Alors avant toute chose, vous devrez créer un nouveau fichier de jeu, et rentrer à la place de votre nom : **« _ Wampa _ _ Stompa ».** Et mettez bien les majuscules, une espace avant le mot Wampa et deux espaces avant Stompa ! Ensuite, sélectionnez au minimum le niveau de difficulté Medium, puis commencez le jeu.

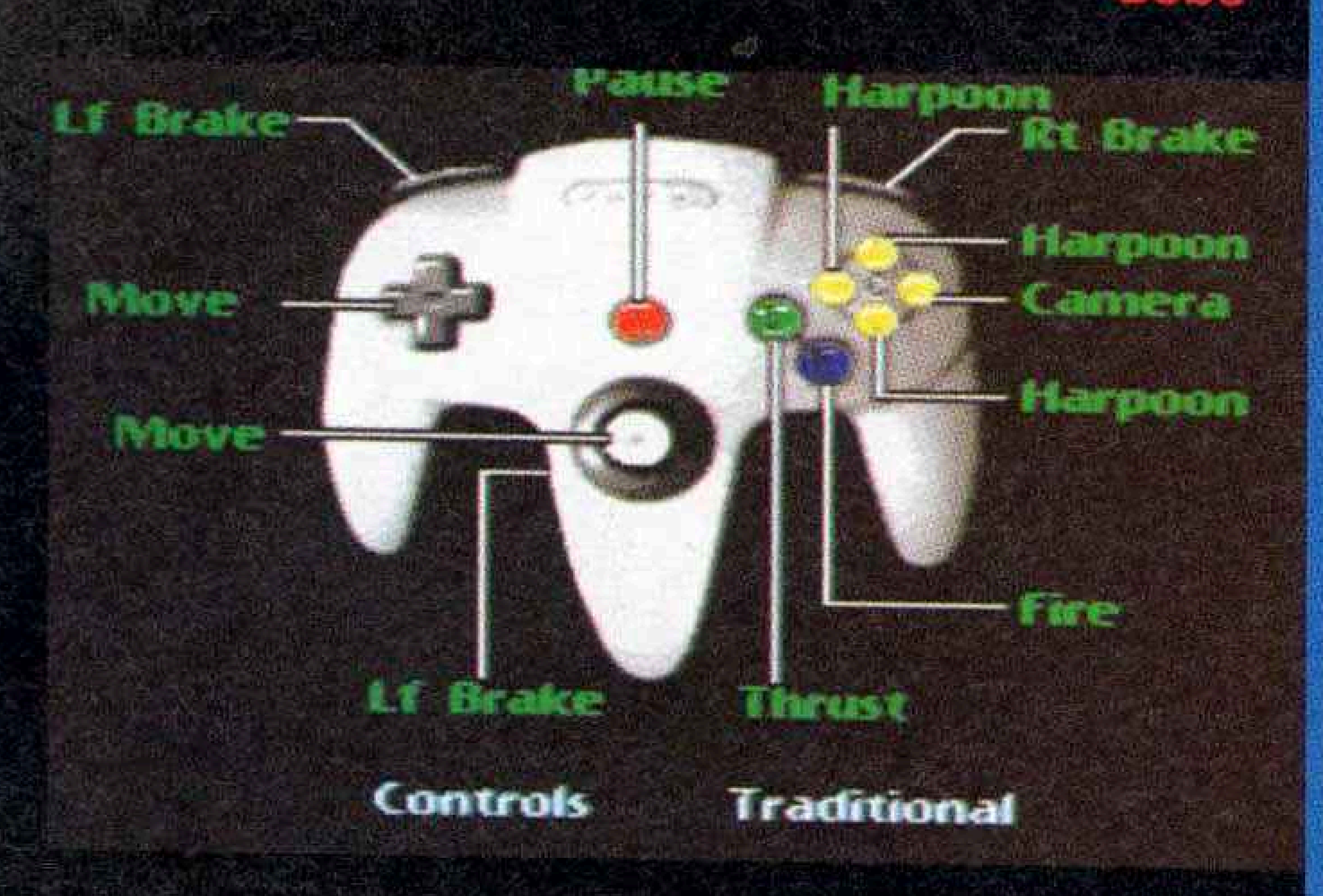
Durant la partie, il vous faudra aussi mettre la Pause afin de changer la configuration de la manette en « Traditional », avant de reprendre le jeu. Enfin, il faut faire la manipulation suivante aux bons moments (voir ci-dessous) : **Croix Gauche + Jaune Droite, Haut. Puis appuyez plusieurs fois le bouton Jaune Droit,** afin de faire défiler les différentes vues jusqu'à tomber sur celle où vous dirigez un ennemi. Ce dernier se contrôle avec la croix de direction, avec Haut pour tirer. Les endroits ou cette manipulation est faisable sont :

- Dans le premier niveau du jeu (Battle of Hoth), lors de la deuxième bataille où les bipèdes (AT-ST) font leur apparition, faites la combinaison et vous pourrez en contrôler un ! Vous pouvez même le faire quitter le champ de bataille, en « insistant » dans la direction voulue.

- Dans le deuxième niveau (Escape from Echo Base), allez délivrer les abominables hommes des neiges (Wampas), qui sont enfermés dans la deuxième prison qui se trouve sur votre chemin. Ensuite, mettez le héros du jeu à l'abri. Enfin, faites la manipulation, pour diriger un Wampa (mais, attention, il frappe tout seul). Dans ce même niveau, refaites une autre fois cette manipulation, et vous pourrez prendre le contrôle d'un soldat Stormtrooper !



Bubu







Le premier a toujours raison...

F1 Pole Position 64









Le dernier né de la série F1 Pole Position profite pleinement du son et des graphismes 3D de la Nintendo 64. Une finesse de pilotage exceptionnelle grâce au Controller™ analogique. Jeu officiel de la FIA pour la saison 1996 avec les 16 vrais circuits, les vrais pilotes et leurs écuries, des dizaines de régalages mécaniques, c'est sans doute possible le jeu de F1 le plus réaliste jamais réalisé sur console.







